ANO 2 - NÚMERO 21 - PREÇO R$ 4,00

D&D • GURPS • AD&D • VAMPIRO • LOBISOMEM • MAGIC

RPG BRASIL

DRAGÃO

CYBERPUNK 2020
O Mais Sombrio Futuro
Chega ao Brasil

MISSÃO DESGASTE
Morra de Rir
Nesta Aventura-Solo!

KENDERS
Ninguém Agüenta
Esses Chatos!

ANTIPALADINO
Para Complicar a
Vida dos Paladinos

ARQUIVO X
Mulder e Scully no
Mundo das Trevas

E MAIS
AD&D - CORE RULES
IMPÉRIO
I, TYRANT
WORLD OF DARKNESS

GURPS DOOM

Massacre Total! Pôster-Aventura Gigante!

TRAMA

21

ISSN 1413-599X

DRAGÃO BRASIL Nº 1

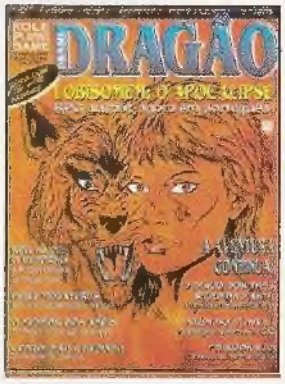
DB Nº 2

DB Nº 3

DB Nº 4

DB Nº 5

DB Nº 6



DB Nº 7

DB Nº 8

DB Nº 9

DB Nº 10

DB Nº 11

DB Nº 12

DB Nº 13

DB Nº 14

DB Nº 15

DB Nº 16

DB Nº 17

DB Nº 18

COLECIONE REVISTA DRAGÃO

A PRIMEIRA... A MELHOR... E AGORA A ÚNICA !!!

Envie cheque nominal à TRAMA EDITORIAL LTDA. no valor total do pedido, para CAIXA POSTAL 19113 CEP 04505-970 SÃO PAULO - SP e você receberá em sua casa sem despesas de correio.

DB Nº 19

DB Nº 20

ASSINALE ABAIXO A(S) REVISTA(S) QUE DESEJA RECEBER

OS Nºs 1 a 7 R$ 3,00 - OS Nºs 8 a 20 R$ 4,00

DRAGÃO BRASIL 1☐ 2☐ 3☐ 4☐ 5☐ 6☐ 7☐ 8☐ 9☐ 10☐ 11☐ 12☐ 13☐ 14☐ 15☐ 16☐ 17☐ 18☐ 19☐ 20☐ (ref.DB)

NOME: _____

ENDEREÇO _____

TEL.: _____ CEP: _____

CIDADE: _____ ESTADO _____

VALIDO ATÉ 15/12/96

VALE XEROX

LIBERDADE

Em entrevista publicada na revista Spawn, o desenhista e argumentista Todd MacFarlane declarou que lamentava como certas pessoas enxergam as histórias em quadrinhos. Tentam tratar como se fosse arte erudita um simples e despretensioso gibi, algo que deveria apenas divertir o leitor durante quinze minutos.

Infelizmente, com o nosso bom RolePlaying Game anda ocorrendo coisa similar. Surgem os "eruditos" do RPG e tentam elevar o jogo às alturas, transformá-lo em uma revolucionária forma de arte, exigir que seja reverenciado. Estudam seus livros como se fossem catedráticos — e, diante de alguém que não adota seu "refinado" estilo de jogo, apressam-se em tratá-lo como ignorante ou herege. São como muitos críticos de cinema, que tentam dizer quais filmes você deve ou não assistir, ainda que não façam a mínima idéia de seu gosto pessoal.

É certo que o RPG tem grande valor. Ele resgata a arte de contar histórias e fazer-de-conta, incentiva a leitura, criatividade e trabalho de equipe. É certo também que cada um joga como quer, e devemos respeitar as preferências de cada um. Imperdoável, contudo, é pensar que uns "sabem mais" ou "jogam melhor" que os outros — principalmente em um jogo onde não há vencedor ou perdedor, e onde nenhuma regra é obrigatória.

Levar o RPG a sério é destruir seu propósito. RPG é como um filme de aventura, um desenho animado, um gibi ou video game: alguns podem até enxergar como arte (e não podemos culpar ninguém por se apaixonar dessa maneira), mas ele existe para divertir e entreter. RPG é um hobby. É relaxamento, é viagem, é piração total. Nesse reino de fantasia somos quem desejamos, fazemos o que queremos — e não pode existir tirania maior que negar a alguém esse direito.

No mundo real temos limites, deveres e responsabilidades. É no imaginário que encontramos total liberdade de ser e poder. E a DRAGÃO BRASIL, que sempre defendeu a livre escolha do RPGista, compromete-se a jamais privar seus leitores dessa liberdade. Vocês são livres para jogar como desejarem.

Bem, já tivemos seriedade suficiente por hoje! Agora vamos chutar o balde!

Os Editores

ÍNDICE

BARALHOS
Regras 6

ESPECIAL
Cyberpunk 2020 8

GSA
Império 10

AVENTURA-SOLO
Missão Desgaste 14

STORYTELLER
Arquivos-X 20
World of Darkness 54

AD&D
Antipaladino 42
I, Tyrant 56

D&D/AD&D
Kenders 44

SEÇÕES
Notícias do Bardo 4
Dicas de Mestre 13
Pergaminhos dos Leitores 49
Barraquinha do Orc 52
RPG Eletrônico 60

Capa: WAGNER FUKUHARA

TRAMA

DIRETORES
Ruy Pereira
Ethel Santaella

DRAGÃO BRASIL

Editores Executivos
Marcelo Cassaro "Paladino"
Rogério "Katabrok" Saladino

Direção de Arte
Roberto Avelino

Revisão
Hebe Ester Lucas

Diagramação
Ruy Okuma
Armando S. Pereira
Susete S. Lopes

Secretário Gráfico
Alvaro Corrêa

Assistentes de Produção
Evandro Nascimento
Iris Viana

Secretária Editorial
Damaris Marcelino

Colaboradores Desta Edição
Guideon, Flávius, Marcelo C. R. Nunes, J. M. Trevisan, Gianpaolo Celli, Vladislav Tpish, Dewis Roos (textos); André Valle, Wagner Fukuhara, (ilustrações)

DEPARTAMENTO COMERCIAL

DIRETOR
Ruy Pereira

Contato
Magdalena Barbera

ASSINATURAS E NÚMEROS ATRASADOS
TEL. 887-5408
Coordenador
José Luiz Cazarim

Assistente
Luzia Begali
Dragão Brasil (ISSN 1413-599X)
é uma publicação mensal da
Trama Editorial Ltda.

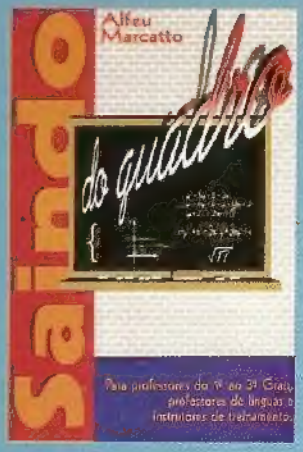
Administração, redação, assinaturas e publicidade:
R. Prof. Filadelfo Azevedo, 383
04508-010 São Paulo - SP
Tels.: (011)885-8679 / 887-3060
Fax: (011) 889-9594
Distribuição exclusiva
para todo o Brasil:
DINAP - Distribuidora Nacional de Publicações
Impressão: Gráfica Prol

NOTÍCIAS DO BARDO

Mesmo lamentando o passamento de seu estimado colega e amigo de aventuras Paladino, Luigi Sortudo continua garimpando notícias do RPG no Brasil e no mundo

RPG NA EDUCAÇÃO

Saindo do Quadro, de Alfeu Marcatto, é uma publicação que merece elogios. Voltado para professores e educadores, o livro explica como utilizar técnicas "RPGísticas" em salas de aula, incentivando a participação dos alunos e tornando as aulas divertidas — pequenos "truques" como ensinar biologia básica através das anotações de um cientista louco em um castelo, ou colocar os alunos no comando de aviões bombardeiros para que aprendam sobre queda livre. Conceitos básicos do RPG, como aventuras, criação de personagens e interpretação são explicados com minúcia. ***Saindo do Quadro*** é de fácil entendimento e leitura bem humorada. Mesmo para quem não é psicólogo ou professor, as técnicas contidas no livro podem ser da grande valia para melhorar a atuação como Mestre. A Auteni/R Psicologia, que edita o livro, tem uma BBS para tirar dúvidas sobre psicologia e o RPG no ensino — e também para jogar *Play-by-Mail*, um sistema em que os jogadores encontram-se de modo virtual. Aí está: **http://www.hitnet.com.br/auteni**



AS NOVAS DA DEVIR

Com a Abril Jovem e a Ediouro praticamente desistindo da briga, a Devir Livraria reergue-se triunfante como líder no mercado de RPG no Brasil. Confira os lançamentos da editora para o final do ano:

Miragem
As cartas importadas já chegaram, e ainda em novembro deveremos ter a versão traduzida desta nova série de *Magic: The Gathering*.

Livro do Clã Toreador
O Clã da Rosa de *Vampiro: A Máscara* são os últimos membros da Camarilla a ganhar seu *clanbook* em português — mas a série não termina aí. A Devir promete prosseguir com a série com os Tzimisce, Lasombra, Seguidores de Set e outros.

Shadowrun
A Ediouro transferiu os direitos deste RPG *cyberpunk* para a Devir, que irá publicá-lo daqui em diante. *Shadowrun*, que estava esgotado, deve voltar às prateleiras em novembro.

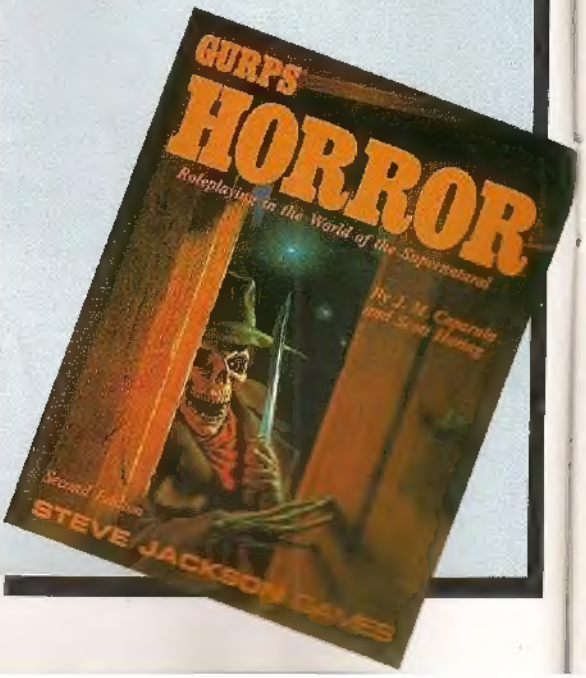
GURPS Horror
Este suplemento está bem atrasado, mas parece que agora vai. Com ilustrações do psicodélico Lourenço Mutarelli, a versão nacional de *GURPS Horror* promete ser mesmo assustadora.

Lobisomem: Guia do Jogador
Em dezembro, o mundo de *Lobisomem* fica maior. Este esperado suplemento apresenta novas regras para enriquecer os personagens de *Lobisomem: O Apocalipse*, incluindo outros tipos de licantropos — como homens-gato, homens-rato, homens-jacaré, homens-tubarão... tem licantropo à vontade para todo mundo!

MALDIÇÃO!!!

Um suplemento pouco conhecido de *Storyteller* vai ressuscitar — e não é apenas força de expressão! ***World of Darkness: Mummy Second Edition*** trata apenas de personagens múmias — as únicas criaturas REALMENTE imortais no Mundo das Trevas. Estes temíveis mortos-vivos sempre irão retornar depois de destruídos, e basta que um deles conheça seu nome para acabar com você facilmente!

Dizem as más línguas dos Nosferatu que, assim como *Vampiro: A Máscara* foi "inspirado" em *Entrevista com o Vampiro* de Anne Rice, ***Mummy*** também teria sua origem no romance de mesmo nome da mesma autora. Embora classificado como suplemento de *Vampiro*, ***Mummy*** é independente e pode ser usado com qualquer outro jogo *Storyteller*.



3º RPG São Paulo

Os cariocas que nos perdoem, mas não há como negar: São Paulo é o mais ativo centro do RPG nacional. Ali acontecem o **Encontro Internacional** e a **USPCON**, respectivamente a maior e mais antiga convenções de RPG do Brasil. E o **RPG São Paulo** é outro evento que confirma o fato.

O 3º RPG São Paulo rolou no Tênis Clube Paulista, em setembro, com a presença de cerca de 1.500 pessoas. Foram 140 sessões de jogo, torneio de Magic válido para o ranking nacional (com vagas muito disputadas!) e o esperado lançamento da versão traduzida de ***Cyberpunk 2020*** (mais detalhes nesta edição). Confira aqui os sistemas mais jogados:

Sistemas	Aventuras
Storyteller (Vampiro, Lobisomem...)	55
GURPS	37
AD&D	21
Arkanun	6
Toon	6
D&D	4
Outros	18
Total	**147**

Fonte: Gibiteca Henfil e Devir Livraria

II Encontro Cuiabano de RPG

Os dados rolaram em Cuiabá, Mato Grosso, nos dias 27, 28 e 29 de setembro. Foi durante a segunda edição do **Encontro Cuiabano de RPG e Cards**, realizado no Salão de Eventos do Shopping 3 Américas. A convenção foi organizada pela Camarilla de Cuiabá, e contou com aproximadamente 300 participantes, sendo que a maioria (pasmem!) eram mulheres! Rolaram torneios de *Magic* e *Spellfire*, sendo este o card game mais popular em Cuiabá. Em segundo lugar vem o quase desconhecido *Galactic Empires*, e *Magic* é apenas o terceiro — derrubando de vez o mito de que todos preferem *Magic*!

Na noite do dia 27 foi realizado o primeiro *Live* em Cuiabá válido para o projeto *Brazil by Night*, estreando a única Crônica totalmente voltada para o Sabá em todo o Brasil.

O Encontro contou também com a participação de Marcelo Del Debbio, criador do jogo ARKANUN e mentor do projeto *Brazil by Night*. Marcelo aproveitou para fazer um *playtest* de seu novo projeto, o jogo TREVAS, que promete revolucionar as técnicas RPGísticas convencionais. Só pra dar um gostinho, TREVAS é um RPG em que os jogadores não possuem ficha de personagem, nem jogam dados...

Durante um duelo de *Magic*, muitos jogadores vão colhendo suas cartas sem desvirar seus terrenos, ou desviram suas criaturas somente na hora do ataque. Tá tudo errado! Em um campeonato, um errinho desses pode significar uma vaga perdida no *ranking*! E isso não acontece apenas com duelistas iniciantes — tem muito veterano por aí dando suas mancadas. Pensando nisso, resolvemos explicar como funciona a ordem correta dos eventos em um turno de *Magic*.

As novas cartas de Mirage: o efeito Phasing acontece antes da fase de desvirar

Quem joga primeiro?

Aprenda a ordem correta dos eventos em um duelo de Magic

• Fase de desvirar

O jogador que inicia o turno deve, antes de tudo, desvirar suas cartas. Exceto por aquelas que não são desviradas normalmente, todas as cartas devem ser desviradas. O jogador que está na fase de desvirar escolhe a ordem em que desvira suas cartas, não podendo "esquecer" de desvirar nenhuma que esteja em condições disso — pois não poderá fazê-lo mais tarde. Durante esta fase, nenhum jogador pode usar efeitos rápidos ou mágicas de interrupção.

• Fase de manutenção

Só existe realmente quando alguma carta tem algum efeito que acontece somente nessa fase. A Prensa Negra, por exemplo, tem seu efeito acontecendo no final da fase de manutenção — enquanto a Torre de Marfim, ou as cartas que dizem para você comprar uma carta no início da fase de manutenção, têm seu efeito acontecendo no início. Nesta fase, qualquer jogador pode usar efeitos rápidos ou mágicas de interrupção.

• Fase de compra

O jogador compra uma carta. Cartas como Mina Uivadora devem ser consideradas como efeitos rápidos que acontecem um após o outro, fazendo com que se compre várias cartas (assim, se você ou seu oponente destruir a Mina Uivadora entre uma compra de carta e outra, você não comprará mais a carta adicional). Qualquer jogador pode usar efeitos rápidos ou mágicas de interrupção.

• Fase principal

O jogador dono do turno pode baixar um terreno, usar feitiços ou baixar criaturas, não importando a ordem. Durante a fase principal, e somente durante ela, um jogador pode usar essas magias. Também durante a fase principal, somente uma "onda de ataque" pode ser declarada. Um ataque é dividido em partes:

1 O jogador declara que vai atacar.
2 Qualquer jogador pode usar efeitos rápidos que não afetarão, ainda, o ataque.
3 O jogador atacante vira as criaturas que atacaram.
4 O jogador atacado escolhe as criaturas que irá usar para se defender.
5 Qualquer jogador pode usar efeitos rápidos ou mágicas de interrupção. Esses efeitos não podem tirar de combate as criaturas delcaradas (elas continuam sendo consideradas atacantes ou bloqueadoras). Se uma criatura for regenerada nessa fase (antes da resolução do dano), ela não recebe e nem causa dano em combate nesse turno.
6 Resolução do dano. Faça as contas e descubra quais criaturas morreram ou sobreviveram, e quanto resta de energia para cada uma. Nesta fase, somente efeitos rápidos de prevenção de dano e de regeneração podem ser usados.
7 Fim de combate. As criaturas destruídas vão para o cemitério.

Geralmente o ataque é a última coisa a ser realizada em um turno, mas isso não significa que nada mais pode ser feito. Qualquer jogador pode usar efeitos rápidos ou mágicas de interrupção durante a fase principal.

• Fase de descarte

Na fase de descarte, se o jogador tiver mais do que sete cartas na mão, ele deve descartar as cartas excedentes para ficar com somente sete cartas na mão. Não se pode simplesmente descartar uma carta só porque não se gostou dela, ou porque ela não será

útil. Qualquer jogador pode usar efeitos rápidos ou mágicas de interrupção.

• Fase final

O dono do turno diz a seu oponente que passou a vez. Qualquer jogador pode usar efeitos rápidos ou mágicas de interrupção. Esses efeitos acontecem ainda durante seu turno.

• Fase de cancelamento de efeitos

Os efeitos que duram até o final do turno terminam nesta fase. Todas as criaturas são restauradas à sua Resistência inicial. Esta fase acontece instantaneamente — portanto, nenhum efeito rápido ou mágica de interrupção pode ser usado.

Depois da fase de cancelamento de efeitos do oponente, o próximo jogador inicia seu turno desvirando suas cartas, e assim por diante. De início pode ser um pouco difícil memorizar a ordem de todos esses efeitos — mas, com um pouco de treino, não é impossível.

Os Efeitos Rápidos

Para facilitar a resolução de efeitos rápidos em sua velocidade correta, preste atenção: Todas as mágicas de interrupção são resolvidas no mesmo instante em que são lançadas. Para interromper uma mágica de interrupção, você precisará de outra mágica de interrupção. Os efeitos rápidos seguem uma regra mais complicada — as mágicas instantâneas devem ser resolvidas da forma inversa em que foram lançadas, sendo que as magias já lançadas que não possuem mais alvo vão para o cemitério. Os efeitos rápidos das cartas já em jogo seguem o mesmo raciocínio, mas com uma diferença: se uma mágica instantânea é lançada em uma carta em jogo que usou seu efeito rápido, o efeito da carta em jogo ainda funcionará normalmente — e aí, depois de lançado o efeito, a mágica instantânea afetará a carta em jogo.

Veja um exemplo: Seu oponente tem um Mágico Zurano (que ele baixou no turno passado). Ele está em sua vez. Você usa um Espadas em Arados no mágico dele. Ele responde com Contramágica. Você joga um Raio no mágico dele, ele usa o mágico para causar um ponto de dano em você e usa um *Boomerang*. Bom, vejamos na ordem inversa: Primeiro sua Espadas em Arados foi destruída com um Contramágica. Nada acontece. Depois ele usa um *Boomerang* em seu Mágico Zurano, fazendo-o voltar para mão dele. O mágico tinha usado seu efeito para causar um ponto de dano em você, e seu raio não teve mais alvo e deve ir para o cemitério. No final de tudo, você recebe um ponto de dano e o mágico volta para a mão de seu oponente.

Assim deve ser o procedimento para todos os efeitos rápidos e mágicas instantâneas do jogo. Em campeonatos, preste bastante atenção nas passagens das fases de seu adversário para aproveitar-se de suas falhas e derrotá-lo.

DAWIS ROOS

COMBO!

GORRO FANTASMA

Rodrigo Kumpera, Maringá - PR

Uma das cartas mais poderosas de *Magic*, o Gorro do Bufão faz com que você tire três cartas que você escolhe do grimório do oponente. Usando o famigerado Renovação Duradoura, você pode acabar com o grimório de seu oponente em alguns turnos, ou até em UM turno! Você precisará de três cartas raras, duas de Era Glacial e uma de Quarta Edição.

1 Renovação Duradoura (Era Glacial, Encantamento, Branca, Rara): você deve jogar com as cartas de sua mão viradas para cima na mesa. Cada vez que você comprar uma carta de criatura de seu grimório, coloque-a diretamente em seu cemitério. Cada vez que uma carta de criatura que você controla vai para o cemitério, vinda do jogo, coloque-a em sua mão.

1 Poltergeist Xênico (Quarta Edição, Criatura, Preta, Rara): vire o Poltergeist Xênico para transformar um artefato não-criatura em criatura artefato com poder e resistência iguais a seu custo de invocação. Esse efeito dura até sua próxima fase de manutenção.

1 Gorro do Bufão (Era Glacial, Artefato, Rara): pague dois manas incolores e sacrifique o Gorro do Bufão para procurar no grimório de seu oponente três cartas. Remova as três cartas escolhidas do jogo.

Primeiro baixe um Poltergeist Xênico. Depois o Renovação Duradoura e o Gorro do Bufão. Transforme o Gorro do Bufão em criatura até sua próxima fase de manutenção e use-o para remover três cartas do oponente do jogo. Graças ao Renovação Duradoura, o Gorro voltará para sua mão e você poderá usá-lo novamente para remover do jogo quantas cartas quiser.

COMBO!

SACRIFÍCIO INFINITO

Marcelo Seara Mendonça, Florianópolis - SC

Esse combo de mana incolor infinito foi o que mais recebemos aqui na redação. Cartas e mais cartas chegaram com o famosíssimo combo mas a primeira a chegar e, portanto, a premiada foi a de Marcelo Seara. Você precisará de uma carta de Era Glacial, uma de Quarta Edição e uma de Chronicles.

1 Ashnod's Altar (Chronicles, artefato, incomum): Sacrifique uma criatura para adicionar dois manas incolores à sua reserva de mana. Use esta habilidade como uma mágica de interrupção.

1 Ornitóptero (Quarta Edição, criatura, artefato, incomum): 0/2 voador, custo 0

1 Renovação Duradoura (Era Glacial, Encantamento, Branca, Rara): você deve jogar com as cartas de sua mão viradas para cima na mesa. Cada vez que você comprar uma carta de criatura de seu grimório, coloque-a diretamente em seu cemitério. Cada vez que uma carta de criatura que você controla vai para o cemitério, vinda do jogo, coloque-a em sua mão.

Primeiro baixe um Ashnod's Altar e um Ornitóptero. Logo em seguida um Renovação Duradoura. Sacrifique o Ornitóptero para adicionar dois manas incolores à sua reserva de mana. Graças ao Renovação Duradoura, o Ornitóptero voltará para sua mão. Invoque-o novamente e e repita a operação para ter mana infinito. Para completar o combo, Bolas de Fogo, Explosões de Lava e Desintegrates são bem vindos.

ESPECIAL

ALMA E MÁQUINA

A segunda edição de ***Cyberpunk 2020*** chega ao Brasil seis anos após seu lançamento nos EUA, tornando seu futuro sombrio um deleite para novos jogadores de RPG e proporcionando uma boa, porém pequena, aceitação entre seus jogadores mais antigos. Sim, pequena aceitação, pois infelizmente os termos e a própria natureza *cyberpunk* foi um pouco abalada pela tradução dessa obra prima do RPG.

Digamos que esse abalo não foi causado por pequenos erros de tradução — como *street wise*, que significa sabedoria das ruas, que virou Manha; ou quando deixaram de usar essa "manha" de tradução ao traduzir *Corporate* para Corporativos em vez Executivos, o que seria mais sensato e de entendimento maior (engraçado é que, na ficha de personagem, o *Papel Executivo* aparece e o *Corporativo* não). Não foi nada disso que abalou a versão brasileira desse RPG, e sim foi a falta de um conhecimento mais profundo do mundo *Cyber* e do mundo *Punk*. Um exemplo disso é a tradução de *Attitude* para Postura. *Attitude* em inglês tem vários significados, e entre eles a Postura; mas *Attitude*, em termos de jogo, seria uma gíria *Punk/Hardcore* que reflete a forma de agir e pensar de uma pessoa diante da sociedade que vive. *Attitude* é a famosa atitude dos *punks*, no intuito de mostrar que sua "postura" diante da sociedade não significa nada e que sua postura não-passiva diante dos problemas sociais mostram o verdadeiro caráter de um ser humano. Adolf Hitler tinha **postura**, Oscar Schindler tinha **atitude**.

Esse é um dos vários termos que são usados no jogo.. A falta de pesquisa ou até mesmo entendimento do próprio original resultou em diversos mal-entendidos do mundo *Cyberpunk*. **Regras** tornaram-se **leis** onde elas não existiam, e as verdadeiras leis se tornaram incoerentes.

Apesar dessas poucas agressões ao mundo *cyberpunk*, a tradução foi bem fiel e bem colocada no que se diz respeito às regras no sentido literal da palavra, do jogo. O livro está fácil de ser entendido, bem fiel à versão original: regras não muito complexas em um sistema eficiente e agradável.

Personagens

O processo de criação de personagens é bem dinâmico e versátil, com grande número de arquétipos a serem escolhidos. São nove tipos de arquétipos:

- ***Roqueiros***: Heróis rebeldes que usam a música e a revolta para atacar a sociedade autoritária.
- ***Solo***: Soldados cibernéticos, mais máquinas do que homens.
- ***Netrunners***: Hackers cibernéticos de computador.
- ***Técnicos***: Mecânicos e Doutores renegados.
- ***Mídias***: Repórteres que vão a fundo atrás da verdade, seja essa verdade financeira ou real.
- ***Policiais***: Os homens da lei nas ruas do século 21.
- ***Executivos/Corporativos***: Homens de negócios escorregadios e multi-milionários.
- ***Atravessadores***: Negociantes da rua, traficantes e contrabandistas de armas, drogas e informações.
- ***Nômades***: Guerreiros das estradas e ciganos que rondam as estradas.

Atributos e Perícias

Os Atributos e as Perícias são o corpo e a mente, *Headware* de seu personagem. Refletem as áreas de maior experiência, e deixam à mostra defeitos e pontos fracos. Os atributos foram divididos em Inteligência, Reflexo, TEC (Habilidade Técnica), Autocontrole (fugindo um pouco do original, *Cool*, que seria "sangue-frio"), Atratividade, Sorte, MOV (Capacidade de Movimento), TCO (Tipo Corporal) e Empatia.

Na construção de seu personagem, há um caminho a ser seguido, que mostrará como ele se relaciona com as pessoas e como vive no mundo *cyberpunk*. Este caminho se chama Fluxo de Vida, uma espécie de diagrama onde o jogador escolhe — ou rola com os dados — o passado de seu personagem, transformando uma folha de papel cheia de números em um personagem vivo.

Sistema do jogo

O sistema de ***Cyberpunk 2020*** segue o estilo da R. Talsorian Games Inc. — fácil, dinâmico e realista o suficiente para tornar o jogo mais eficiente e o *roleplay* mais real. Usa dados comuns de seis faces (d6) e dez faces (d10), aqueles que se usam em *Vampiro* e *Lobisomem*.

Equipamentos

O que seria de um RPG futurista sem equipamentos de alta tecnologia, armaduras impenetráveis e armas de última geração?

Em ***Cyberpunk 2020***, os equipamentos são aquelas preciosidades tecnológicas que vemos em filmes de ficção, e que nos faz perguntar se um dia seria possível possuí-los de forma tão normal quanto comprar um CD em uma loja de discos (comprar esse mesmo CD há 20 anos, além de impossível, seria tão louco quanto comprar um gerador de hologramas portátil hoje em dia).

Em meio a tecidos que mudam de cor e Videojaquetas, os coletes e armaduras à prova de balas seguram, quase literalmente, um tiro de canhão. As armas são, na maioria dos casos, versões já existentes com melhorias inacreditáveis. Se o Rambo tivesse uma só delas, o mundo já estaria destruído há tempos...

Colocando o Cyber no Punk

Os implantes cybernéticos, o famoso *cyberware*, são a grande atração do jogo.

Imagine poder pular de um prédio e ser amortecido por sua Ciberperna, enquanto seu companheiro de aventuras grava tudo em seu Ciberóptico com Microvídeo. Isso é o mínimo que você poderia fazer em uma aventura de ***Cyberpunk 2020***.

Há mais de 120 diferentes tipos de implantes cybernéticos — incluindo os implantes biológicos, que melhoram os genes criando super-humanos. Mas tenha cuidado: implantes em excesso podem tornar seu personagem um ciberpsicopata, um assassino cibernético que perdeu sua humanidade, tornando-se uma literal máquina de matar.

Tiroteio de Sexta à Noite

Com esse nome, e com regras simples, o sistema de combate de ***Cyberpunk 2020*** torna-se um dos melhores sistemas de combate já produzidos para jogos de RPG.

As regras abrangem desde um simples combate corporal ao uso de lasers e armas de microondas, o Tiroteio de Sexta à noite capta quase todo tipo de situação de combate. Mas, não se preocupe: caso um tiro laser cozinhe suas células e frite seus implantes cibernéticos, seu cérebro ainda pode estar vivo — o que pode ser o bastante para torná-lo alguém outra vez. Além do mais, a corporação hospitalar Trauma Team™ garante que chega em até dez minutos após sua chamada, ou você recebe seu dinheiro de volta...

Netrunner

Imagine estar em uma Internet virtual, com cabos ligados em seus nervos, dando a sensação de ser um só junto com seu computador pessoal. É assim que os *Netrunners* se sentem plugados à Rede.

Com a ajuda de softwares superdesenvolvidos e inteligências artificiais, a Rede é um lugar incrível para ser visitado — e, para alguns, um lar como nenhum outro. Podendo ir em segundos do Brasil ao Japão, a Rede carrega trilhões de informações que poderiam acabar com uma corporação inteira, e segredos que poderiam até mesmo duvidar de nossa existência única no tão vasto universo.

Com tudo isso e muito mais, ***Cyberpunk 2020*** tornou-se um dos RPGs mais adorados do mundo. A promessa de um futuro sombrio, quando corporações diabólicas, gangues assassinas e monstruosidades tecnológicas se encontram, tentando não apenas vencer, e sim sobreviver...

E aí, *Punk*? Pronto para uma pequena corrida?!

MARCELO COENYA
RIERA NUNES

Após de uma longa espera, o famoso Cyberpunk 2020 finalmente chega ao Brasil, para a felicidade de seus fãs

O MAL HUMANO

IMPÉRIO abre um mundo novo e impiedoso para os jogadores de Tagmar

Tagmar, o primeiro RPG feito por brasileiros, chegou às prateleiras das lojas de RPG em 1991 — uma época árida, em que o Brasil mal ouvia falar neste jogo. Os integrantes da "geração xerox" reuniam suas economias para comprar os caros e escassos livros importados e tirar fotocópias. Títulos em português eram raridade: os populares livrinhos da série Aventuras Fantásticas já faziam sucesso, e GURPS dava ainda seus primeiros passos.

O lançamento de *Tagmar* pela modesta editora GSA foi, portanto, um pioneirismo audacioso. Ainda assim, o jogo não teve uma carreira feliz. Recebeu logo do público RPGista o apelido de "imitação de D&D", porque sua ambientação inspirada em Tolkien se aproximava demais deste conhecido RPG. Temos guerreiros, magos, elfos, ladrões, dragões, tesouros... os mesmos ingredientes. De fato, a proposta de *Tagmar* era justamente apresentar uma nova concepção deste tipo de ambiente, com regras diferentes. O erro foi achar que o jogador de RPG estava mais interessado em regras do que no clima, história e cenário, que constituem a verdadeira alma do jogo.

O suplemento ***Império***, lançado durante a 14ª Bienal Internacional do Livro, em São Paulo, é uma evidente tentativa de fugir desse estigma. *Império* nada tem a ver com a obra de Tolkien, que inspirou a maioria dos jogos de fantasia medieval. Quase nada da fantasia medieval tradicional pode ser encontrado aqui.

Carlos Klimik é o autor, que também assina *O Desafio dos Bandeirantes* — o segundo RPG criado no Brasil, também da GSA; e *Renascido*, o livro-jogo da estreante Akritó Editora. Apaixonado por História Antiga, Klimik construiu os costumes de seu Império baseando-se em civilizações ancestrais, como os romanos e também os fenícios, antigos habitantes da Ásia.

Além do Fim do Mundo

O continente de Tagmar tem o formato de um "U". No lado leste está o reino descrito no livro básico, com seus elfos, pequeninos, orcos e outros caras. O lado oeste está além das Estepes Vítreas, além da cordilheira intransponível conhecida como a Muralha dos Deuses. Um lugar desconhecido pelos jogadores de *Tagmar* até agora.

No lado oeste do continente está o Império Aktar, lugarzinho pouco agradável, governado pelo igualmente pouco agradável Imperador Assur. Entre suas diversões favoritas está enviar máquinas de guerra para arrasar as cidades-estado que ainda resistem à sua dominação. Coisa nada bonita de se ver: muralhas em ruínas, oficiais inimigos desmembrados, famílias inteiras empaladas, e destinos ainda piores reservados aos governantes rebeldes.

Em ***Império***, um personagem jogador pode pertencer a uma destas três raças: os bestiais, humanóides animalescos com rostos de urso, garras afiadas e grande força e resistência, perseguidos e escravizados; os anões Crimson, violentos e desequilibrados, adoradores da deusa Tanis, que tentaram subjugar os outros anões, mas foram derrotados. Chegaram ao Império liderados por sua deusa, onde permanecem desde então. Têm cabelos ruivos ("crimson", em inglês, significa carmesim, vermelho muito vivo); e a raça mais cruel e sanguinária de todas, aquela responsável pelas maiores atrocidades cometidas pelo Império: a raça humana, claro.

Evolução

Império parece seguir a tendência atual dos RPGs, que é enxugar um pouco as regras para oferecer mais riqueza de cenário e facilidade de entendimento — mas o livro ainda mostra o excesso de tabelas que é característico do sistema de *Tagmar*. Outro ponto negativo é que a leitura fica desconfortável pela presença de tantos erros de digitação e ortografia (dois ou três por parágrafo, em média). Mesmo levando em conta a pressa de lançar ***Império*** na Bienal do Livro em São Paulo, o revisor merecia um bom puxão de orelhas!

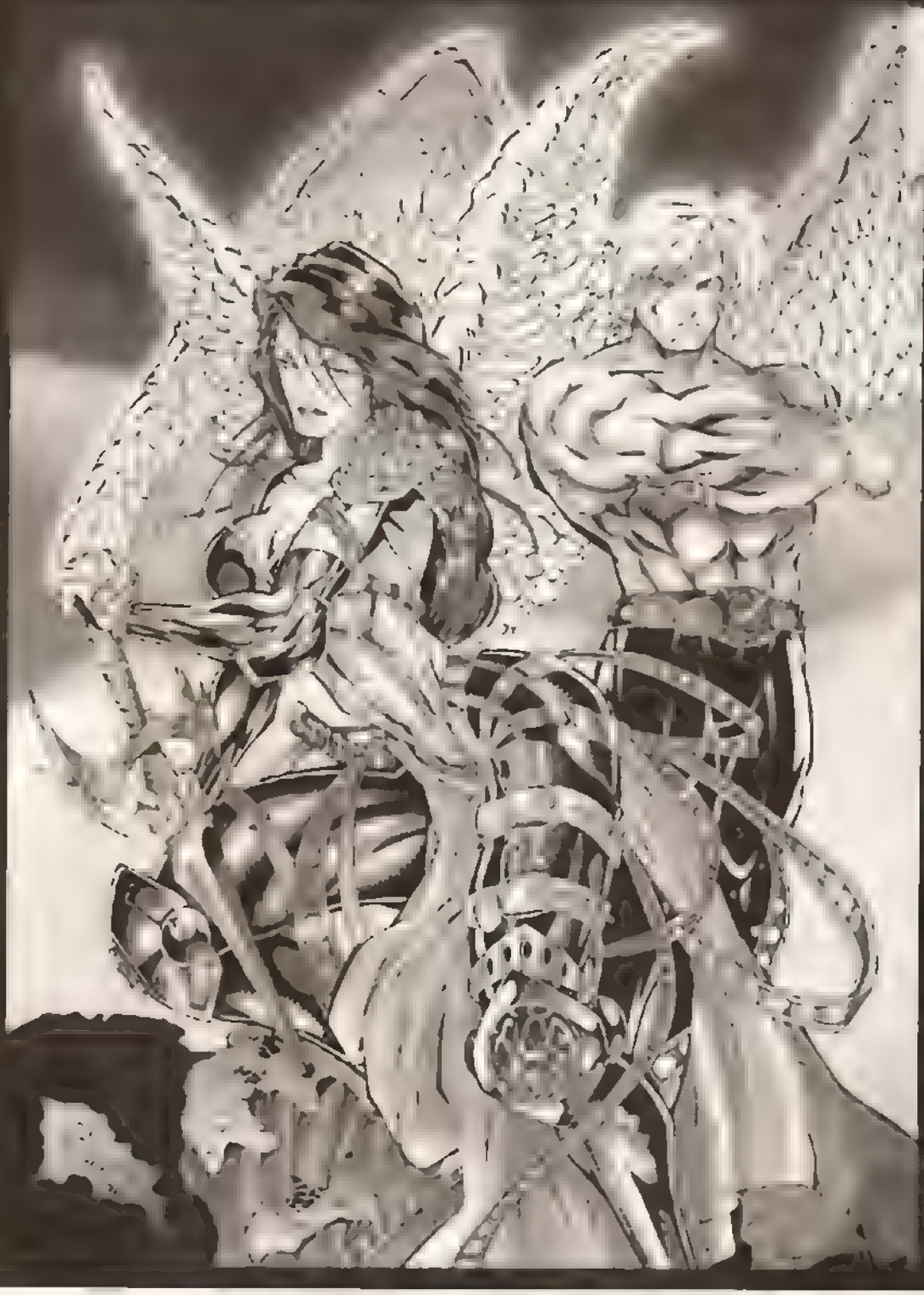
O visual, contudo, recebeu um cuidado maior que aquele encontrado em outros livros da GSA — talvez perdendo apenas para o ótimo *Millenia*. As ilustrações são poucas, mas boas, inclusive com a presença de algumas fotos de hieróglifos em baixo-relevo, seguindo a antiga técnica mesopotâmica.

Império está distante da perfeição, mas deixa claro o progressivo amadurecimento da GSA como editora. Se continuar assim, a primeira editora a apostar no RPG nacional poderá surgir com jogos e suplementos ainda melhores no futuro.

PALADINO

USPCON 8

A OITAVA CONVENÇÃO DA CAMARILLA



RPG

9/10 Novembro

das 9 às 20hs

sábado e domingo

FAU - USP

Rua do Lago, 876

CIDADE UNIVERSITÁRIA

AD&D / D&D
GURPS
SHADOWRUN
VAMPIRO
LOBISOMEM
ARKANUN
E MUITO MAIS...

ENTRADA

R$ 3,00 ou
3 Kg de Alimentos

APOIO

GIBITECA MUNICIPAL HENFIL

DRAGÃO

gfau

REALIZAÇÃO

Camarilla

Caixa Postal 19053 - CEP 04505-970 São Paulo-SP
http://www.webcom.com/hyperrealm-rpg/camarilla

USPCON 8

A mais antiga convenção de RPG do Brasil

Dias 9 e 10 de novembro (sábado e domingo)
Das 9h00 às 18h00
FAU-USP, Rua do Lago, 876, Cidade Universitária
Ônibus "Butantã-USP" diante do Metrô "Clínicas")

PROGRAMAÇÃO

RPGS - 100 mesas simultâneas, com todos os sistemas de RPG importados, nacionais ou traduzidos.

Faça Play-Test de seu Sistema ou Mundo - Se você criou um mundo novo para GURPS, uma cidade para Shadowrun, um continente em AD&D, ou mesmo um sistema completamente novo, venha testá-lo na USPCON.

RPG para Iniciantes - Mesas especiais para quem nunca jogou, ou para quem quer aprender. Traga seus amigos para aprender a jogar RPG.

Não Precisa de Pré-Incrição - Todos poderão jogar!

Prêmios Para os Mestres - Muitos prêmios, pôsters, jogos de RPG e livros serão sorteados entre os Mestres que participarem do evento.

Cards - Torneio de *Magic: The Gathering* válido para o Ranking Nacional. Torneios tipo II/2, II e III, com 512 vagas. Torneios de *Star Wars, Spellfire, Overpower* e *Rage*. Vagas abertas para torneios de outros card games no local.

Barraquinha do Orc
Para os interessados em trocar, vender ou comprar jogos e livros de RPG usados. No estande da Dragão Brasil. Traga seus jogos e faça uma boa troca!

Presença de:
✔ Ygor Morais (*Tagmar, Millenia*)
✔ Eduardo Rincon (*O Desafio dos Bandeirantes*)
✔ Carlos Klimick (*Império* e o livro-jogo *Renascido*)
✔ Artur Vecchi e Bruno Cruz (*Monstros*)
✔ Marcelo Cassaro "Paladino" (*Espada da Galáxia, Invasão* e *Defensores de Tóquio*)
✔ Marcelo Del Debbio (*Arkanun* e organizador do projeto *Brazil by Night*)
✔ Alex Sunder, desenhista da HQ *Godless*

Playtest de EXILE", o novo RPG da White Wolf. Venha testar este jogo antes de seu lançamento nos EUA!

Playtest de TREVAS, um RPG diferente de tudo o que você já jogou, sem dados ou ficha de personagem!

Demonstração dos Jogos
KNIGHTMARE CHESS e INFERNO

Live-Action de VAMPIRO válido para o projeto One World by Night. Com a presença dos Príncipes e Elderes das principais cidades do País.

Bate-Papo Sobre O RPG E A EDUCAÇÃO
Com Eduardo Rincon. Sábado, às 14h00

Abertura do Projeto
MUNDO ÚNICO DE YRTH para GURPS

Bate-Papo Sobre o Projeto
BRAZIL BY NIGHT
Com a presença dos diretores regionais da Camarilla

Estande de Inscrição na CAMARILLA
A maior e mais importante associação de jogadores do Brasil abre novas vagas para aqueles que quiserem se associar e participar dos diversos projetos e atividades. Também serão abertas vagas para lojas e associações que queiram participar do projeto *Brazil by Night*.

INSCRIÇÃO

3kg de Alimentos Não-Perecíveis ou R$ 3,00
(para quem não conseguir ou não puder trazer alimentos)

O Ingresso é Válido Para os DOIS dias.
(mas se você quiser trazer alimentos nos dois dias, não vamos reclamar...)

Os alimentos serão doados à Associação Paulista de Combate ao Câncer, e distribuídos entre hospitais que atendem crianças carentes.
Estacionamento gratuito no local.

Venha preparado para jogos diferentes e novos. Jogadores chatos, por favor, fiquem em casa.

INTELIGÊNCIA

Como representar uma inteligência maior que a sua?

"É o Napoleão do crime, Watson. O organizador da metade do que é mau e de quase tudo o que está encoberto nesta grande cidade. Ele é um gênio, um filósofo, um pensador abstrato. Tem um cérebro de primeira ordem. Senta-se imóvel como a aranha no centro de sua teia, mas aquela teia tem milhares de radiações, e conhece muito bem o ponto sensível de cada uma delas. Ele mesmo pouco faz. Apenas planeja. Mas seus agentes são numerosos e esplendidamente organizados. Há um crime a ser feito, um documento a ser subtraído, diremos, uma casa a ser pilhada, um homem a ser removido — passa-se a palavra ao Professor Moriarty, a coisa se organiza e se realiza."

— Sherlock Holmes, em "O Problema Final"

Sherlock Holmes é conhecido como o maior detetive de ficção de todos os tempos. Com seu poderoso raciocínio e incrível senso de observação, era capaz de deduções assombrosas como desvendar a história da vida de alguém apenas examinando seu relógio de bolso. Holmes era o terror dos criminosos de Londres, até o dia em que encontrou seu nêmesis: o Professor Moriarty, um gênio criminoso de mesmo nível intelectual. Depois de intermináveis lutas estratégicas, golpes e contra-golpes, os dois antagonistas encontraram a morte lutando e caindo em um penhasco.

Holmes e Moriarty eram gigantes intelectuais. Suas fichas montradas em *GURPS Horror* dizem que ambos têm IQ 24 e a vantagem Memória Eidética em 7º nível, uma memória fotográfica. Bem, não é tão difícil encontrar jogadores que tenham personagens com tais valores de inteligência. Mas será que eles conseguem representá-la? Seria possível para nós, mortais, simular uma inteligência sobre-humana?

Fingir baixa inteligência é fácil. Muitos jogadores já se divertiram bancando o bárbaro burro, que chuta portas, grita em dungeons e faz outras besteiras. Quando o jogador tem um personagem de inteligência baixa, mas não age como tal no jogo, o Mestre pode exigir dele jogadas de dados sempre que tentar algo inteligente — ou para evitar uma burrice. Diante de um orc acuado que tenta o velho truque do "olhe, atrás de você!", um personagem com inteligência abaixo da média deveria ter sucesso em um teste para resistir à tentação de dar uma olhadinha sobre o ombro...

Burrice é fácil de interpretar. O problema é quando o personagem é muito mais inteligente que você.

Mais Esperto que o Mestre

Para um jogador, o problema não chega a ser tão sério. Sempre que o ele estiver perto de fazer uma coisa tola, ou se deixar de perceber algo importante, basta que o Mestre exija um teste de Inteligência, IQ ou seja lá o que o sistema use. Jogar os dados resolve a questão.

O mais prejudicado por esse problema da alta inteligência é o próprio Mestre. Além de humanos e humanóides, ele precisa lidar com criaturas de intelecto sobre-humano — como dragões, supercomputadores, avatares e até deuses. Ora, um Mestre de RPG tem poder supremo, mas não inteligência suprema! Como ele pode simular a inteligência de um deus?

E isso não é tudo. O Mestre não apenas é menos inteligente que um deus, dragão ou beholder, como também pode ser menos inteligente que os jogadores. Não, não estamos chamando o Mestre de burro; acontece que várias cabeças pensam melhor do que uma, e juntos os jogadores podem planejar e ter idéias melhores. Isso leva a situações meio estranhas, em que um paladino de Inteligência 11 consegue enganar um beholder de Inteligência 22.

Fingindo Inteligência

Uma maneira de fazer a balança pender para seu lado, Mestre, é usar o conhecimento a seu favor. Você sabe tudo sobre a aventura, mas os jogadores não.

Se você está usando um NPC muito inteligente, ele poderia deduzir coisas que os jogadores não podem, mesmo que isso seja quase impossível — assim fazia Sherlock Holmes, baseando suas deduções em detalhes tão sutis que aos olhos de muitos ele parecia um bruxo! Em jogo, ficaria mais ou menos assim: "Como você sabia que os goblins estavam de tocaia atrás das rochas?", perguntam os aventureiros ao espertíssimo mago-NPC que acompanha o grupo. E ele responde: "Ora, isso era óbvio! Goblins têm mentes ridículas, não sabem planejar. Vocês não perceberam?"

O mesmo truque vale para vilões. Um vilão super-inteligente poderia prever todos os passos de seus inimigos, não importa quão perfeitos ou sutis sejam seus planos. Enquanto esperam que o dragão vermelho apareça na entrada do covil para devorar o cabrito que deixaram como isca, os heróis são atacados pelas costas pelo mesmo dragão, que diz apenas: "Esperavam mesmo enganar-me com um truque tão primário?"

Esse é um velho truque de escritor: o "vilão onisciente". O monstro ou vilão conhece cada movimento dos heróis, e já tem uma armadilha ou contra-ataque planejado. Pode parecer injusto para os jogadores, mas os maiores vilões da ficção são assim. Em todos os filmes da série *Guerra nas Estrelas*, você se recorda de ter visto Darth Vader ser surpreendido uma única vez?

De qualquer forma, Mestre, tenha cuidado. Não deixe que seu NPC de inteligência divina seja enganado facilmente. Sherlock Holmes ou Moriarty nunca caíram em truques baratos.

PALADINO

MISSÃO DESGASTE

Faça suas escolhas, responda corretamente às perguntas dos leitores e tome muito cuidado com os Louse Slayers. Eles são impiedosos...

Sua aventura paladínica (está mesmo no dicionário, eu também vi!) começa em um típico dia de trabalho. Ao responder os Pergaminhos dos Leitores, você se depara com uma estranha mensagem, escrita por alguém cuja caligrafia parece ser a de uma criança de oito ou nove anos:

"Paladino, ao não responder minhas cartas acusando seus erros, insistindo em não admiti-los e privando os leitores de minha sabedoria superior, você forçou-me a tomar medidas drásticas: seqüestrar a bela princesa Rhana e acorrentá-la no alto de minha magnífica torre, dentro de meu labirinto misterioso, onde ela permanecerá até que eu seja atendido. Assinado: o Poderoso Mestre CWKO."

Quê?! O canalha seqüestrou Rhana, a jovem princesa que inadvertidamente apaixonou-se por este indigno servo dos deuses? Isso é mais do que se pode suportar; é hora de sair em campanha novamente e lutar contra as forças do mal. Tirando o pó de sua caneta sagrada (o *Microsoft Word for Windows 6.0* sagrado não pôde ser levado, porque a verba não foi suficiente para comprar um sagrado *notebook*) e vestindo sua armadura de papelão reciclado, você parte rapidamente para o tal labirinto, montado em seu fiel pangaré..., digo, corcel. Reze aos deuses e vá para **1**.

1 Após exaustivas horas de cavalgada, você finalmente chega ao tal labirinto dos mistérios, onde pode ver um jovem escudeiro retirar uma placa com os dizeres "aluga-se labirinto recém-reformado, tratar com o Cavaleiro das Reprises."

Você se dirige ao rapaz com o máximo de cortesia:

— Meu jovem, este é o covil do maléfico mestre CedabLo-ka-o?

Heim? Como é? Ah, o senhor quer dizer Mestre "Cuco". Se escreve com W e K, mas pronuncia-se "Cuco". Sim, é aqui mesmo. Ei, você não é o famoso Paladino?

— Sim, meu caro rapaz, sou eu mesmo.

— O senhor pode me responder uma pergunta?

— Claro, rapaz. Esse é o trabalho designado a mim pelos deuses. Pergunte.

— Como é que as metalianas podem ter seios?

Após botar o moleque para correr com técnicas verbais conquistadas ao longo dos anos, você desmonta de seu cavalo e adentra o labirinto.

Vá para **5**.

2 - Errado, idiota! Eu sabia, meus fantásticos conhecimentos são superiores aos seus — diz o vilão enquanto puxa uma alavanca que faz uma jaula cair sobre você.

— Escute, CWKO. Você pode ter me prendido, mas sempre haverão outros para continuar meu trabalho. Pessoas que gostam e entendem de RPG, como Katabrok, Mxyzptlk, J. M. Trevisan, Flavius, Gudeon...

É inútil. O miserável fica rindo na sua cara e na da princesa Rhana, rindo, rindo, rindo e rindo..

Vá para **6**

3 Quando você puxa a alavanca, um enorme pássaro surge não se sabe de onde e agarra você pelos ombros, te levando para fora do labirinto. Quando é solto, você pragueja e amaldiçoa o pássaro, recebendo dos deuses um relâmpago nos fundilhos por ser tão boca-suja. Vá para **6**

4 Outro beco sem saída? A esta altura você já está começando a odiar dungeons, quando lhe ocorre (por que só agora?) uma daquelas famosas idéias de jogador de RPG. *Já que eu não acho uma saída, vou fazer a minha própria!* Você prepara a sua espada, rola os dados e... consegue um sucesso decisivo crítico supremo e incontestável!

Demolida a parede, você encontra um... quarto? Com um casal de Orcs dentro? Essa não...

— Ei cara, num ti dero ducação, não? Entra nu quarto dus otro sem batê. Cai fora daqui agora, sinão... — diz o Orc macho, proprietário de uma barraquinha bem conhecida, e ameaçando você com a arma mais terrível que já viu: a cueca dele.

Aterrorizado, você volta correndo para a encruzilhada. Volte para **32**.

5 Você chega à encruzilhada da entrada do labirinto, tendo ao sul a entrada e corredores seguindo para oeste, norte e leste. Por onde você segue?

Pelo corredor leste? Vá para **36**.

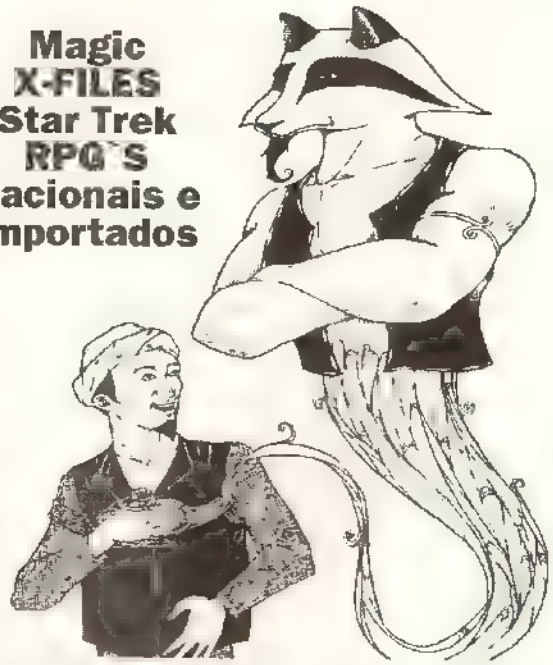
Pelo corredor oeste? Vá para **22**.

Pelo corredor norte? Vá para **13**

6 Você falhou miseravelmente em sua missão. O fato não passa despercebido pela Associação Unida dos Paladinos, que confisca seu diploma da Universidade Carlos Magno para paladinos e cassa sua licença de guerreiro sagrado. Só lhe resta passar

Finalmente, após muita espera, VOCÊ poderá sentir na pele as glórias, emoções e — por que não dizer? — as agruras e desventuras do PALADINO!

Ilustrações: Marcelo Cassaro

ROCKY RACOON
A loja do colecionador de Cards
Magic
X-FILES
Star Trek
RPG`S
Nacionais e
Importados

Atendemos por reembolso postal
Praça Osório, 333 - loja 42 - Curitiba - PR
Fone: (041) 225-1671 - CEP 80020-010

KULT
• RPG
• CARDS
• CAMISETAS
• MINIATURAS
• QUADRINHOS

importados & nacionais
estoque variado
SANDMAN - MAGIC - VAMPIRE
ARQUIVO X - AD&D - SPAWN
SPELLFIRE HELLRAISER
STREET FIGHTER - AMALGAM
CARDS DE MAGIC A R$ 0,20. | RANKING DE MAGIC COM OS MELHORES DA REGIÃO. | OFICINA DE RPG.
KULT Avenida São Paulo, 575- Maringá - PR - 87013-040.
Aos sábados aberta até 17:00 hs. Vendas pelos correios.

o resto de seus dias ouvindo aquela piadinha: "O que aconteceu com o Paladino?" "Ué, Cassaro, oras!"

7 Mais uns metros, mais uma encruzilhada. Outra vez norte, leste e oeste. *O que me impede de voltar por onde eu vim?*, você pensa, imaginando o que aconteceria se a princesa Rhana descobrisse que você sequer cogitou a possibilidade de não salvá-la. Isso é o suficiente para convencer você a continuar.

Você segue o caminho do norte? Vá para **11**.

Você segue o caminho do leste? Vá para **17**.

Ou você segue o caminho do oeste? Vá para **23**.

8 — Errado. Para alguém lindo como eu, a aparência é supérflua — diz o monstro, pegando você pelo colarinho da armadura.

Ei, me larga! — protesta você em vão, enquanto a criatura leva você até a porta do labirinto e te põe para fora com um chute na retaguarda. Volte para **6**.

9 — Com licença, sábio ancião. Poderia informar-me sobre como se atravessa este labirinto para chegar à torre do tal Mestre CWKO?

O velhinho, olhando serenamente para você, simplesmente ergue o braço e aponta o mapa do labirinto acima da cabeça dele. Depois de dar algumas cabeçadas na parede para se acalmar, você memoriza o mapa e volta pelo corredor. Na encruzilhada, segue para o norte. Vá para **11**.

10 Eles se entreolham e respondem em uníssono:

— Errado. Nós vamos lhe mostrar — dizem os cinco, enquanto combinam suas armas em uma bazuca esquisita e disparam uma rajada destruidora. Com o único ponto de vida que lhe sobrou, você rasteja desgraçadamente para **6**.

11 Você continua seguindo pelo corredor, quando chega à uma sala com um homem estranho, com um manto estranho, falando de um jeito mais estranho ainda.

Você está sozinho? Vá para **38**.

Ou dispõe de um fiel (e grudento) companheiro ao seu lado? Vá para **20**.

12 Certo, mortal. Posso estar morto, o que faz de mim um humano morto, mas não sucumbi à besta... ainda. Mesmo assim, um tributo deve ser pago... e será você, jovem!

O vampiro transforma-se em morcego gigante, agarra seu fiel (e grudento) escudeiro e parte, levando o rapaz com ele. Você não sabe se ri ou se chora, mas pelo menos pode prosseguir em sua missão. Vá para **34**.

13 Seguindo pelo norte, você caminha por alguns metros na escuridão, prontificando-se para tudo e metendo a fuça na parede. Reclamando anasaladamente, você volta para o sul. Vá para **5**.

14 — Certo. — Certo. — Certo. — Certo. — Certo.

Ainda com as vozes daqueles cinco Defensores de Tóquio ecoando na sua cabeça, você finalmente chega à torre do vil Mestre CWKO.

Aproximando-se da porta trancada, você não vê nenhuma maçaneta. Apenas três alavancas na parede. As duas laterais têm imagens de pássaros, enquanto a do meio traz a figura de um relógio. Qual você puxa?

A primeira com um pássaro? Volte para **3**.

A que tem a figura do relógio? Vá para **21**.
Ou a segunda com o pássaro? Vá para **39**.

15 — Ahhh! Outro maldito beco sem saída! Deuses, ajudem este humilde e desgraçado servo! Me dêem uma luz!

Nesse instante um facho de luz celeste surge sobre você. Suas preces foram ouvidas!

— Paladino! — diz a voz angelical da estonteante e ciumenta deusa que atende suas preces. — Como se atreve a pedir ajuda de nós, os deuses, para salvar aquela magricela sem-sal da princesa Rhana? Basta eu virar as costas para ser adorada um pouco, e você já se atira sobre qualquer garota? Tome isto!

As punições de uma deusa enciumada são por demais cruéis para serem relatadas nesta simples aventura-solo. Terminado o massacre, você saca seu rolo de Durex sagrado e repara sua armadura, que aparenta estar prestes a ser reciclada novamente. Arrastando-se... digo, "rastejando para ficar camuflado," você segue de volta para **32**

16 — Certo, mortal. Posso estar mesmo morto, mas não sucumbi à Besta... ainda. Prossiga em sua jornada — diz o vampiro, desvanecendo-se em névoa e sumindo.

Vá para **34**

17 Seguindo o corredor para o leste, você faz uma curva fechada para o sul. Sabendo que nada poderá tirá-lo de seu caminho, você prossegue, confiante, acompanhando a curva para oeste. Humm, oeste? Isto está ficando estranho. É como se você estivesse andando em círculos.

Eis que, chegando ao fim do corredor, encontra um velhinho roxo com chapéu de bambu que você jura já ter visto em algum desenho animado. Está sentado, meditando... aliás, estava meditando, porque quando você chegou ele abriu os olhinhos de peixe morto e apontou-os em sua direção.

Você fala com ele para pedir informações? Vá para **9**.

Desculpa-se por interromper sua meditação e volta pelo corredor? Vá para **25**.

18 Você se abaixa próximo ao baú, temerário e apreensivo, imaginando se isto seria uma armadilha do tal CWKO, ou se dentro dele você encontrará algo que contribua com a sua busca. Ao abrir o baú, você descobre que não é uma coisa nem outra: é muito pior! Você reconhece seu fiel (e grudento) escudeiro, aquele que você abandonou no deserto por ser muito chato.

— Paladino, há quanto tempo! Cadê a pizza que você foi buscar, heim? Puxa, eu tô morrendo de fome... Ei, ei, Paladino, por que você tá chorando? Ah, já sei, você tá perdido não é? Pode deixar, eu conheço a saída desse labirinto.

— Então por que não disse antes, seu... seu...?

— Você não perguntou.

Após uma pequena série de socos, chutes e outros golpes menos mencionáveis, seu fiel (e grudento) escudeiro leva você através dos corredores, demonstrando que conhece realmente o caminho e sabe ser útil uma vez na vida.

Volte para **11**.

19 — Resposta errada, meu caro aventureiro — diz o monstro, pegando você pelo colarinho.

— Me solta, cara, ou vai passear de ambulância!

Seus protestos são inúteis, e seus golpes com espada ou caneta também. A abominação te põe para fora do labirinto enquanto você segue revoltado para **6**

20 — Para [illegible] responde-me, sendo eu um Cimita de 11ª geração, sou eu humano?

"É claro que sim!" Vá para **12**

"É claro que não!" Vá para **31**

21 Você puxa a alavanca do relógio, e escuta um som parecido com "cuco... cuco..." Neste momento, a porta se abre, revelando a passagem para a escadaria que leva para o alto da torre. Subindo desabaladamente os 1385 degraus que levam ao topo da torre, com sua constituição de levantador olímpico de garfos e facas, você encontra o vilão. O tal CWKO, diante da cela onde ele mantém a bela princesa Rhana, acorrentada e amordaçada, linda como ela só.

— Então, finalmente nos vemos cara a cara, Paladino — diz a diminuta figura, enquanto se aproxima de você, de modo a ser possível reparar que o tal Mestre CWKO é baixinho e mirrado.

Antes de mais nada, que diabos significa "CWKO"?

"Comandante Warrior da Katana de Ouro". Agora, Paladino, por que não respondeu às gemais observações em minhas cartas no último número da DRAGÃO BRASIL?

— Último não, heim? O mais recente. Depois tem mais.

— Paladino, este é o meu desafio: qual destes sistemas possui o maior número de atributos básicos?

"É o realístico GURPS?" Vá para **30**

"É o divertido DEFENSORES DE TÓQUIO?" Vá para **2**.

"É o sério e gótico *Storyteller*?" Vá para **33**.

"O exótico e estranho *Shadowrun*?" Vá para **27**.

"Ou o consagrado AD&D?" Vá para **37**

22 Você se dirige ao oeste por alguns metros, quando uma curva faz com que você se dirija para o norte. O caminho se divide novamente, com um corredor para o norte e outro para o leste. Por onde você segue?

Pelo corredor norte? Vá para **28**

Pelo corredor leste? Vá para **32**

23 Seguindo o caminho do oeste, o corredor faz uma curva fechada para o sul, por onde segue alguns metros, terminando em outro beco sem saída. Mas aqui, diferente dos outros que você provavelmente já viu, existe um baú. Você vai tentar abri-lo (vá para **18**) ou retorna, de saco cheio, para tentar outro caminho (vá para **35**)?

24 Ahh, que droga! Você acertou! Vá [illegible] seu chato.

Você deixa o local, não sem antes ver o bicho sentar-se de pernas cruzadas, emburrado.

Mais adiante, você chega a outro aposento e encontra cinco adolescentes vestindo roupas colantes, capacetes e fazendo gestos mirabolantes e sem nenhuma utilidade.

— Seja bem-vindo, aventureiro — diz o de vermelho.

— É, seja bem-vindo — diz o de preto.

— É, seja bem-vindo — diz o de azul.

— É, seja bem-vindo — diz a de amarelo.

— É, seja bem-vindo — diz a de rosa.

— Uhn, obrigado — responde você, completamente sem jeito.

— Qual é a melhor coisa para um grupo como o nosso? — perguntam, por ordem, o de vermelho, o de preto, o de azul, a de amarelo e a de rosa.

O que você responde?

"É um computador sabe-tudo." Vá para **10**.

"É a combinação de armas." Vá para **14**.

"São as roupas coloridas e colantes." Vá para **26**

25 Espere, meu jovem, não vá ainda — diz o velhinho. Antes de ir, você não teria um pouco de comida para dividir com um faminto Mestre Ancião?

Certamente, senhor — diz você, enquanto divide suas provisões.

— Jovem, você não teria por acaso um cobertor, teria?

— Ahn... tenho.

— E botas, e algumas peças de ouro, e um cantil, e uma perdeneira, e...?

Quando você finalmente parte, só dispõe da sua armadura e da sua caneta sagrada. É mole? Você dá uma mão, e as pessoas querem o braço. *Aproveitam-se de minha nobreza*, você pensa, enquanto vai para **35**.

26 Eles se entreolham e respondem:

— Isso também, mas a sua resposta está errada. Vamos lhe mostrar!

Enquanto dizem isso, os cinco combinam suas armas em uma bazuca estranha e disparam. Tendo ainda seu último ponto de vida, que tem um enorme valor sentimental para você, trate de seguir para **6**.

27 Errado, idiota! Eu sabia, meus fantásticos conhecimentos são superiores aos seus — diz o vilão enquanto puxa uma alavanca que faz uma jaula cair sobre você.

— Escute, CWKO. Você pode ter me prendido, mas sempre haverão outros para continuar meu trabalho. Pessoas que gostam e entendem de RPG, como Katabrok, Mxyzplk, J. M. Trevisan, Flavius, Guideon...

É inútil. O miserável fica rindo na sua cara e na da princesa Rhana, rindo, rindo, rindo e rindo...

Vá para **6**.

DESAFIO

O único Salão de RPG e Cards do Nordeste. Jogos, encontros, sessões de troca. E todas as novidades em produtos para os aficcionados.
Representante da CAMARILLA - Projeto Unliving Cities
Rua Conde de Irajá, 235 - Torre - 50710-310 - RECIFE PE

Fone/Fax - (081) 227-1314 - Visite-nos!

28 Você continua em direção ao norte, rumo a um beco sem saída. Depois de praticar por alguns minutos sua técnica especial de relaxamento de *stress* (gritar e espernear), você volta fulo da vida para o sul e segue a passagem do leste. Vá para **32**.

29 — Errado mortal. Posso estar morto, mas ainda sou humano. Não sucumbi à besta... ainda. Parta para não mais retornar!
Ouvindo isso, você vai para **6**.

30 Vá para **2**.

31 Errado, mortais. Posso estar morto, mas não sucumbi à Besta... ainda. Tendo falhado, um de vocês deverá pagar. E será você, jovem!
O vampiro agarra seu escudeiro fiel (e grudento), transforma se em morcego e voa para longe. Pedindo perdão aos deuses pela deliciosa felicidade que experimenta, você dá pulinhos de alegria e segue em sua missão. Vá para **34**.

32 Oh, deuses, mais uma encruzilhada. Será que no *Complete Paladin's Handbook* existe algo que proíba um paladino adulto de chorar? E agora, por qual caminho você segue?
Pelo norte? Vá para **7**.
Pelo sul? Vá para **15**
Pelo leste? Vá para **4**.

33 — Você... acertou? — choraminga o vilão. — Você não pode ter acertado! Não pode! Não! Não...
Enquanto o novamente massacrado e caído ex-CWKO senta e chora, você se apressa em libertar a princesa Rhana. Vá com ela para **40**.

34 Você continua em seu caminho, quando se depara com mais um desafio. Desta vez é uma criatura horrenda, mais feia que o cão chupando jaca. Parece ser um lobisomem, só que muito mais feio do que um lupino jamais foi. E ele fala, com aquela boca cheia de dentes desproporcionais e uma baba verde nojenta:
— Eu sou um Roedor de Ossos Nosferatu de Posto 0 e 14ª geração. Uma abominação, resumidamente. Sendo assim, qual é o meu atributo mais importante?
Qual é a sua resposta?
"É a Aparência." Vá para **8**.
"É a Vitalidade." Vá para **19**
"É o Ego." Vá para **24**

35 Você está de volta à encruzilhada. Por onde agora?
Pelo corredor norte? Vá para **11**.
Pelo corredor leste? Vá para **17**.
Pelo corredor oeste? Vá para **23**.

36 Você caminha por alguns metros na escuridão, preparado para o que der e vier... e enfia a fuça numa parede. Você pragueja e recebe um relâmpago nos fundilhos — um lembrete dos deuses de que paladinos não fazem essas coisas. A sua única opção é voltar. Vá para **5**.

37 — Errado, idiota! Eu sabia, meus fantásticos conhecimentos são superiores aos seus — diz o vilão enquanto puxa uma alavanca que faz uma jaula cair sobre você.
— Escute, CWKO. Você pode ter me prendido, mas sempre haverão outros para continuar meu trabalho. Pessoas que entendem de RPG, como Katabrok, Mxyzptlk, J. M. Trevisan, Flavius, Gudeon...
É inútil. O miserável fica rindo na sua cara e na da princesa Rhana, rindo, rindo, rindo e rindo..
Vá para **6**.

38 — Pára, mortal, e responde: sendo eu um Cainita de 11ª geração, sou eu humano?
Qual é a sua resposta?
"É claro que sim! "Vá para **16**
"É claro que não!" Vá para **29**.

39 Você puxa a alavanca e nada acontece. Quer tentar de novo? Que pergunta! Se não quiser, a aventura acaba aqui, não é mesmo? Qual você tenta?
A outra alavanca com o pássaro? Vá para **3**
Ou a que tem relógio? Vá para **21**

40 Tendo salvo a bela princesa Rhana e escapado da torre, você salta sobre seu pang.., seu corcel e juntos cavalgam. Longe do perigo, você finalmente remove a mordaça de seu lindo rosto.., o que mostrou não ser uma atitude inteligente.
— Paladino, querido, amor, coisa linda, eu sabia que poderia contar com você para me salvar, para mover céus e terras para me resgatar, eu não sei a diferença, mas o que importa é que você me tirou daquela torre suja e empoeirada, e vai me levar para o seu castelo lindo e maravilhoso, e me cobrir com as jóias dos tesouros que você conquistou matando dragões, e blá, blá, blá, blá, blá...
Pois é. Ninguém disse que a vida de paladino era fácil...

FLAVIUS

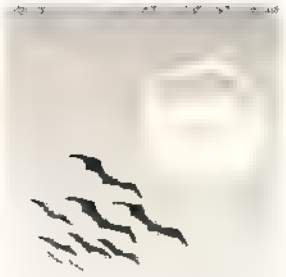
ITIBAN
COMIC SHOP
Desde 1988

HQ's Nacionais e Importadas
Especializada em
RPG & Card-Games

Atendemos todo o Brasil

Tel/Fax: (041) 232-5367

Av. Marechal Floriano Peixoto, 866
Curitiba - Paraná - CEP 80010-130



STORYTELLER

Se você esteve no planeta ou pelo menos diante de um aparelho de televisão nos últimos três anos já deve ter ouvido a frase "a verdade está lá fora", vinculada a um dos seriados de maior destaque dos últimos anos, Arquivo X. Sabe que trata-se das aventuras de dois agentes do FBI, Dana Scully e Fox Mulder, sempre às voltas com casos estranhos e bizarros, quase nunca totalmente solucionados...

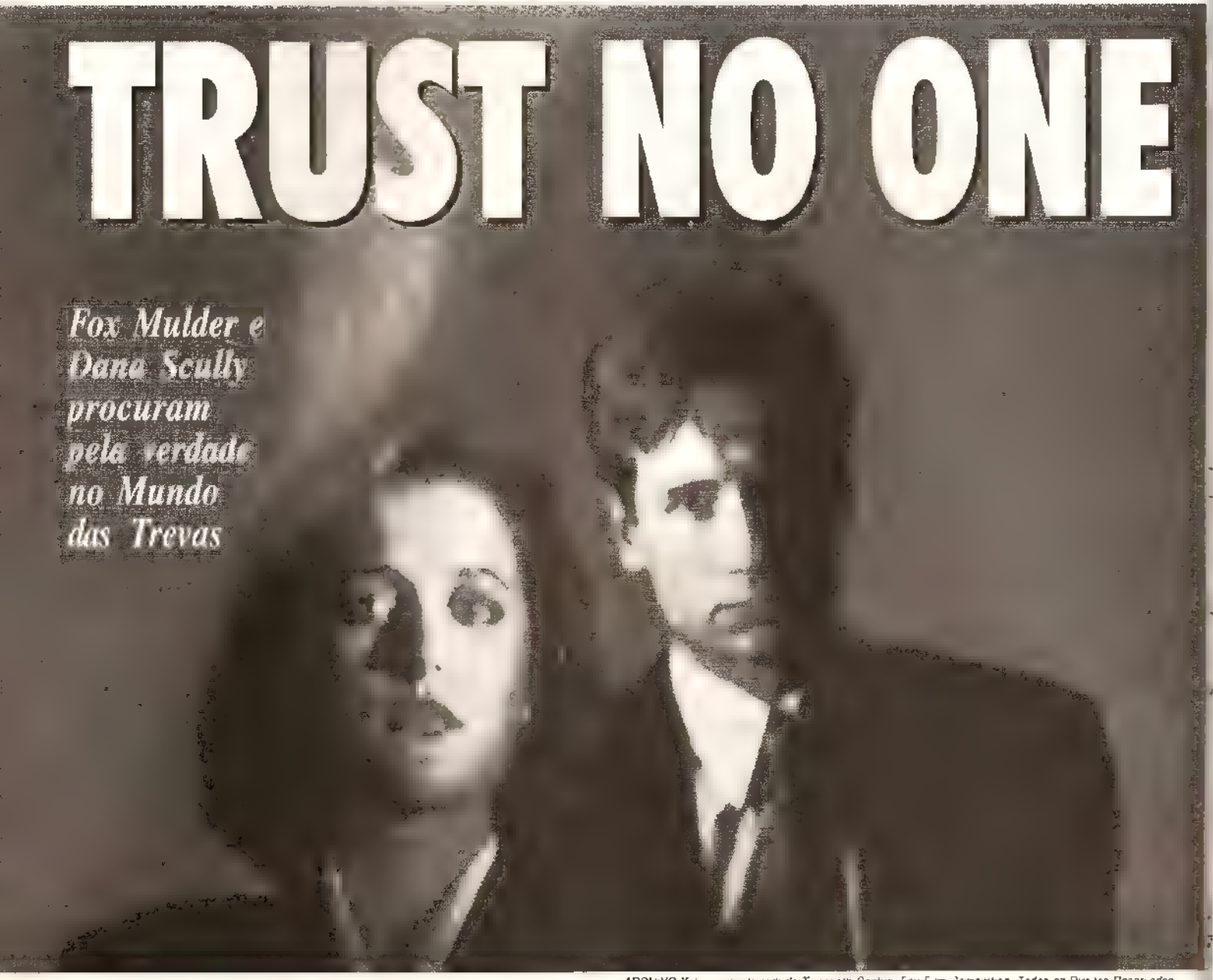
Bem, se você é um jogador de RPG ou um fã do seriado, provavelmente já deve saber disso tudo. Então responda rápido: em que sistema você encaixaria o cenário de *Arquivo X*? Acaba de ganhar duas amostras de cadáveres alienígenas quem respondeu *Storyteller*, o sistema de *Vampiro* e *Lobisomem*. O clima de tensão, paranóia e intriga do seriado tem absolutamente TUDO a ver com os jogos desenvolvidos por Mark Rein•Hagen, seus vampiros, lobisomens, fadas, magos e fantasmas. Duas formas de lazer tão parecidas não podiam ficar separadas por muito tempo.

Vamos mostrar o que acontece quando o seriado *Arquivo X* é colocado dentro do Mundo das Trevas. Em termos de cronologia, esta ambientação está situada entre o segundo e terceiro anos da série — exatamente após a trilogia *Anasazi*, *O Caminho da Cura* e *Operação Clipe de Papel*. No decorrer do texto são citados alguns episódios importantes para a história.

A premissa básica do Departamento para Assuntos Especiais (*Special Affairs*, no original, foi extraída

TRUST NO ONE

Fox Mulder e Dana Scully procuram pela verdade no Mundo das Trevas



ARQUIVO X é uma trademark da Twentieth Century Fox Film Corporation. Todos os Direitos Reservados

de *The Hunters Hunted*, um suplemento de *Vampiro* ainda sem versão em português. Se você quiser se aprofundar mais no conceito de agências governamentais dentro do Mundo das Trevas, procure pelo suplemento ***Project Twilight*** este livro está cotado como suplemento para *Lobisomem*, mas com poucas adaptações pode ser utilizado em conjunto com outros títulos da série *Storyteller*.

Esta matéria, mais do que apenas adaptar um seriado aos números e estatísticas de um RPG, busca transferir o CONCEITO de *Arquivo X* para um jogo de interpretação. Por tratar se de um trabalho delicado e detalhista, tomamos a liberdade de fazer livres interpretações de fatos mostrados dentro de alguns episódios, no intuito de torná-los compatíveis e adaptáveis — tudo isso em favor de uma trama mais intrincada e elaborada. E lembre-se: assim como em *Arquivo X*, não existe verdade absoluta dentro dos RPGs. Se você não gostou de algo, mude ou simplesmente ignore. Pode ter certeza de que o divertimento será bem maior.

Ok, senhores! Vamos abrir a porta e descobrir se a verdade está MESMO lá fora

Os Arquivos X

Os Arquivos X são compostos de casos nao resolvidos e de conteúdo geralmente extraordinário. Pode-se dizer grosseiramente que é uma "coleçao de casos bizarros" coletados durante todos os anos de atividade do FBI.

Em 1991, o agente especial Fox William Mulder, outrora um membro de destaque da Unidade de Crimes Violentos, é transferido por sua própria solicitação para esta seção. Em 92 (mais precisamente no dia 6 de março) a agente Dana Katherine Scully é destacada para trabalhar junto a Mulder. Seu objetivo principal, na verdade, era observar as ações de seu parceiro e relatá-las a seus superiores. Havia um certo receio de que as atividade dentro da seção de Arquivos X pudesse atrair atenção indesejada sobre assuntos que deveriam permanecer longe do conhecimento público. Com o tempo, porém, a amizade entre os dois parceiros — e a veemência com que Mulder afirmava crer nos casos bizarros que investigava — fizeram com que Scully abrisse mão de seu papel de "espiã", passando a empenhar-se mais em apresentar uma solução racional para os casos de Mulder.

O funcionamento das investigações dos Arquivos X é relativamente simples. Quando um caso a ser investigado pelo FBI mostra-se "não-usual", é encaminhado ao Diretor Assistente Walter S. Skinner e repassado para Mulder e Scully. Após investigações de rotina, como observar o local do acontecimento, coletar provas, entrevistar testemunhas e etc, Mulder costuma procurar dentro dos Arquivos X casos semelhantes que possam ajudar a elucidar o problema.

Mulder conta também com fontes externas de informação, como Garganta Profunda (este assassinado no episódio *Jogo de Gato e Rato*) e seu sucessor, o misterioso X. A função de Garganta Profunda ainda permanece bastante nebulosa; geralmente ele fornecia pistas para Mulder e Scully na investigação de certos casos (em sua maioria relacionados a aparições de OVNIs e extraterrestres), mas nem sempre as pistas eram verdadeiras. X é o atual informante de Mulder, que surgiu logo após a morte de Garganta Profunda. Suas motivações são tão misteriosas quanto as de seu predecessor. Pouco se sabe a respeito dele, até agora...

Mulder costuma contar com uma outra fonte de informações: os três membros da equipe editorial da revista *O Pistoleiro Solitário* (nome esse dado como referência à tese de que havia um segundo assassino responsável pela morte do presidente Kennedy). Eles são Byers, Langly e Frohike. Os três sao uma enorme fonte de contatos e fornecem informações úteis, embora sejam um tanto paranóicos e estejam frequentemente afundados na elaboração de teorias improváveis sobre conspiração governamental.

FBI e o Departamento para Assuntos Especiais

Muito antes de Fox Mulder presenciar a abdução de sua irmã, o FBI já tinha sua divisão de investigação de acontecimentos supostamente "extraordinários". Era o **Departamento para Assuntos Especiais**, **DAE** (ou SAD, *Special Affairs Division*), fundado em 1950 por Charles Horner, um agente do FBI. Teoricamente, o DAE seria uma divisão responsável pela investigação de qualquer fenômeno classificado como estranho ou sobrenatural — desde uma aparição do pé-grande nas Montanhas Rochosas até a suposta abdução de seres humanos por naves alienígenas. Mas seu verdadeiro objetivo era outro...

Vinte anos antes, em 1930, enquanto perseguia alguns capangas de Al Capone em Chicago, Charles Horner foi atacado por um vampiro e deixado para morrer. Sobreviveu graças à sua enorme força de vontade, mas sua vida ficou marcada após aquele acontecimento. Ele queria saber mais sobre aquelas criaturas. A partir de então, passou a usar sua influência para progredir dentro do FBI até ter poder suficiente para fundar o DAE, uma divisão que tivesse como objetivo principal uma única meta: caçar vampiros.

O DAE era (e ainda é) um setor totalmente secreto. Mesmo dentro do próprio FBI poucos sabem de sua existência. Nas décadas de 50 e 60, quando as aparições de OVNIs eram mais freqüentes, os homens de Horner eram conhecidos como "os Homens de Negro", por usarem sempre gravatas e ternos negros e óculos escuros. Sua eficiência se dava principalmente ao fato de surgirem nos locais dos acontecimentos sempre antes que se tornassem públicos.

Na década de 80, Horner passou o cargo de diretor a George Thomasson Ferris. Ele já atuava dentro do DAE desde os anos 60, quando foi transferido da divisão de homicídios após ter encontrado um vampiro enquanto perseguia um assassino serial.

Thomasson é o atual diretor do DAE, e seu estilo faz com que o departamento tenha hoje uma posição muito mais ofensiva contra os vampiros do que

"Não, se voltar a moda das calças de amarrar com cordão."

— Fox Mulder, quando perguntado por um vampiro se gostaria de viver para sempre

tempos atrás. Simplificando, pode-se dizer que Thomasson é um fanático paranóico, o estereótipo perfeito do homem americano politicamente incorreto. Tenciona aniquilar todos os vampiros (que ele julga como uma ameaça aos seres humanos) ou controlá-los para poder livrar-se das minorias que odeia (feministas, comunistas, socialistas, ativistas politicamente corretos, jogadores de RPG ..)

O DAE possui informações relativamente acuradas a respeito da "Família". Sabe um pouco sobre a Máscara, sobre os príncipes que governam cada cidade, e conhecem alguns clãs que compõem a Camarilla.

Apesar de toda sua estrutura, o DAE contava há até pouco tempo com apenas cinco agentes ativos. Os agentes de campo investigam quaisquer casos estranhos, enquanto Thomasson reserva para si a investigação de casos que indiquem envolvimento vampírico.

A Verdade que Está lá Fora

George Thomasson Ferris, diretor do DAE, foi contatado por um de seus superiores em junho de 1992. Um rapaz de nome Mulder havia "assumido" um setor desativado dentro do FBI no intuito de investigar os Arquivos X.

Estes arquivos continham uma coleção de casos bizarros que haviam sido investigados pelo DAE há tempos. Como jamais tiveram solução alguma, foram simplesmente deixados de lado. A maioria tratava de OVNIs e outros acontecimentos que pouco atraíam Thomasson (vampiros eram seu único interesse). O nome "Arquivos X" foi uma sugestão dele próprio, dita em tom de brincadeira durante uma reunião.

O caso é que seus superiores estavam preocupados com o alarde e entusiasmo com que o tal agente vinha tratando seu atual trabalho. E isso era um problema. Alguma medida devia ser tomada para manter o rapaz na linha.

Thomasson então convocou uma reunião extraordinária e selecionou uma agente que passaria a acompanhar Fox Mulder durante suas investigações, mantendo-o sob vigilância e enviando relatórios sobre suas atividades a uma comissão, composta pelo próprio Thomasson e outros homens influentes da agência (entre eles estaria aquele conhecido como Canceroso). O nome da agente era Dana Scully.

Para impedir que Mulder fosse longe demais em casos que envolviam vampiros, Thomasson foi ainda mais longe. Quando estranhos assassinatos envolvendo perda substancial de sangue começaram a acontecer em Washington D.C., entrou em contato com um velho amigo, membro de uma outra agência governamental e dotado de inúmeros contatos influentes. Este homem poderia munir Fox Mulder com material a respeito de OVNIs por tempo suficiente até que estivesse encerrado o caso dos assassinatos (que, descobriu-se mais tarde, eram obra de um vampiro enlouquecido). Este homem, além disso, já tinha afinidade com o trabalho de Mulder — e um certo desejo de divulgar o que sabia, para que o povo conhecesse a verdade.

Thomasson forneceu este canal ao amigo. Bastou um único telefonema deste homem, que passou a se identificar como Garganta Profunda, para que Mulder e Scully seguissem para a Base Aérea de Ellens para investigar desaparecimentos misteriosos de pilotos, deixando livre o caminho para o pessoal do DAE (*A Verdade Está Lá Fora*).

O plano de Thomasson funcionou por um bom tempo. Um dia, entretanto, ele recebeu a notícia de que os dois agentes tiveram contato com o que poderia ser um lobisomem, em Browning, Montana (*A Besta Humana*). Considerando este fato como um enorme deslize dentro de seu esquema, o diretor do DAE começou então a refletir sobre a utilidade de Garganta Profunda.

Como que respondendo às suas preces, Garganta Profunda levou Mulder e Scully a descobrirem sobre

experiências envolvendo DNA extraterrestre. O informante acabou revelando a existência de um feto alienígena. Pressionado pelo próprio Canceroso, o DAE foi obrigado a intervir. Um agente especialmente convocado, conhecido apenas como "o homem de cabelo à escovinha", encarregou-se de neutralizar Mulder e mais tarde assassinar Garganta Profunda (*Jogo de Gato e Rato*).

Vendo que dificilmente conseguiriam manter a curiosidade de Mulder sob controle, os principais homens do FBI se reuniram e, após um discurso de Thomasson apresentando a solução para o problema, decidiram fechar os Arquivos X. Mulder e Scully foram separados e passaram a trabalhar em setores mais "convencionais". Apesar disso, o diretor Skinner continuou designando Mulder para casos "não convencionais", e a reabertura dos Arquivos X parecia iminente.

Um agente chamado Alex Krycek foi destacado para trabalhar com Mulder (*Sem Dormir*), recebendo ordens diretas do DAE e do Canceroso. Durante o caso envolvendo Duane Barry e o desaparecimento de Scully (*Duane Barry*), Mulder descobriu que seu novo parceiro não era o que parecia ser — mas este sumiu sem qualquer explicação. Pouco tempo depois, os Arquivos X foram reabertos, com a desculpa de que "manter Mulder ocupado é o único meio de tê-lo sob vigilância".

Encontro Com os Vampiros

Como era de se esperar, o que Thomasson mais temia aconteceu. Mulder travou seu primeiro contato com vampiros durante uma investigação em Los Angeles, Califórnia (*A Trindade*), onde dois homens e uma mulher misteriosa estavam cometendo assassinatos. Ninguém no DAE sabe o quanto Mulder descobriu — mas, ao que parece, o agente não teve até agora nenhum interesse em aprofundar-se no assunto. Thomasson teorizou que a preocupação com o desaparecimento da parceira impediu que Mulder trabalhasse neste caso com o empenho costumeiro, o que, sem dúvida, evitou um desastre completo. Houve ainda um ponto positivo no chamado "Incidente de L.A.": sem saber, Mulder indicou ao DAE a posição do Clube Tepes, um dos pontos de encontro da sociedade vampírica de Los Angeles. Pouco tempo depois, o clube foi incendiado após uma misteriosa explosão.

Curiosamente, após este caso, nem Mulder e nem Scully voltaram a encontrar evidências de vampiros. Apesar disso, Thomasson continua mantendo-os sob vigilância.

Boatos dizem que o espaço do DAE tem aumentado muito dentro do FBI, contando com mais agentes e melhores equipamentos. Logicamente, nem todos os operativos sabem muito. Ao que parece, Thomasson aprecia manter a fachada de que o DAE investiga e oculta evidências sobre aparições extraterrestres, quando na verdade está em uma cruzada contra os vampiros.

Alguns dizem que o DAE esteve por trás de toda a "Operação Clipe de Papel", através da presença do

Fox William Mulder

Natureza: Solitário

Comportamento: Excê

Idade: 35 anos

Atributos: Força 3, Destreza 3, Vigor 2, Carisma 4, Manipulação 3, Aparência 3, Percepção 5, Inteligência 4, Raciocínio 5

Habilidades: Lábia 2, Empatia 2, Condução 2, Etiqueta 1, Armas de Fogo 3, Segurança 3, Furtividade 2, Sobre- Ocultismo 3, Política 2, Ciência 3 agentes do FBI), Mentor 2 (um senador), Fama 1 ("Estranho")

Virtudes: Com 3, Coragem 3

Humanidade: 8

Força de Vontade: 4

Arma: Smith & Wesson (Dificuldade 6, Dano 5, Cdt 2, Pente 6, Oculto 1, Alcance 30)

Aspecto: 1,85m, 77kg, cabelos castanhos, olhos verdes, verruga na face direita.

Dicas de Interpretação: Você quer acreditar. Tem certeza total de que sua irmã foi abduzida por alienígenas que estão visitando a Terra continuament talvez com ajuda de agências govern mentais corruptas. Você aprecia trabalhar sozinho e guardar a maioria de suas idéias para si, pois sabe que ninguém mais as aceitaria — nem mesmo sua parceira Scully. Seja cínico e sarcástico diante da descrença dos outros em fenômenos paranormais. Não confie em ninguém.

Dana Katherine Scully

Natureza: Sobrevivente

Comportamento: Tradicionalista

Atributos: Força 2, Destreza 3, Vigor 3, Carisma 3, Manipulação 2, pção 4, Inteligência 5, Raciocínio 4

Habilidades: Prontidão 1, Esquiva 1, Empatia 1, Intimidação 1, Condução 2, Armas de Fogo 3, Segurança 3, Furtividade 2, Sobrevivência 2, Burocracia 1, Computador 1, 4, Direito 4, Medicina 4, Política 1, Ciência 3

Antecedentes: Aliado 1 (Fox Mulder), Contatos 3 (*O Pistoleiro Solitário*, X e os agentes do FBI)

ência 3, Autocontrole

Humanidade: 7

Força de Vontade: 6

Arma: Smith & Wesson (Dificuldade 6, Dano 5, Cdt 2, Pente 6, Oculto 1, Alcance 30)

Aspecto: 1,60m, peso ignorado, cabelos ruivos, olhos verdes.

Dicas de Interpretação: Você mostra-se sempre forte e seg que nem sempre sinta-se a dentro. Não acredita em nada sem provas. Aceita que viu certas coisas ainda inexplicáveis pela ciência que conhece, mas não pode ser convencida do sobrenatural — mesmo que um vampiro exiba seus poderes bem diante de você. Sabe que a obsessão de Mulder é conseqüência do rapto de sua irmã durante a infância, e entende que ele precisa desesperadamente de alguma razão para acreditar que vai encontrá-la um dia.

Canceroso, mas esta informaçao não é confirmada. Apesar de tudo, o DAE permanece como uma divisão ultra-secreta. Suas atividades são frequentemente confundidas com ações de outras agencias governamentais, como a CIA, o que proporciona a Thomasson uma ótima e quase infalível cobertura.

O "X" da Questão

Um dos aspectos mais intrigantes envolvendo os Arquivos X diz respeito ao homem conhecido apenas como X. Poucquissimas pessoas sabem algo a seu respeito. O que você verá a seguir é apenas uma dentre muitas versões.

X é um agente duplo. Outrora um simples operativo do DAE, encarregado de investigar e encobrir evidências de aparições de extraterrestres. Certa noite, investigando um caso de assassinatos misteriosos em Washington, X perseguiu um homem e encurralou o em um beco Percebeu tarde demais que seu suspeito era um vampiro. Pêgo de surpresa, o agente foi nocauteado e arrastado para longe dali

O vampiro prendeu X e utilizou-se de seus poderes para interrogá lo Talvez por descobrir que se tratava de um agente governamental, o vampiro fez com que ele bebesse de seu sangue e tornou-o um carniçal. X permaneceu cativo do vampiro por três dias, bebendo apenas o sangue de seu mestre. Com isso estabeleceu-se o chamado Laço de Sangue, Pouco depois, X foi solto

O agente encontrou-se com o vampiro durante pelo menos dois meses, Aproveitando-se de uma suposta amizade que passava a surgir entre os dois, começou a investigar sobre os vampiros. Graças à ação do DAE, porém, seu mestre (que era o responsável pelas mortes em Washington) foi morto e ele livrou-se do Laço.

X continuou então investigando as atividades vampíricas, passando grandes períodos longe do DAE Embora com receio de infiltrar-se na sociedade dos mortos-vivos, X viu-se obrigado a caçá-los, uma vez que necessitava de sangue. Deste modo, X acumulou mais conhecimento sobre vampiros do que Thomasson jamais seria capaz de pensar. Óbvio, o agente sempre manteve este fato oculto do diretor do DAE

Com o passar do tempo, X desenvolveu certa paranóia quanto a vampiros (algumas fontes insistem em dizer que ele anda recebendo ameaças). Ele sabia demais e isso era perigoso. Além disso, se Thomasson desconfiasse da verdade, sua vida estaria arruinada; ele com certeza seria preso e estudado pelo DAE, assim como outros que ele próprio havia capturado.

A morte de seu amigo Garganta Profunda nas mãos de agentes do governo foi a gota d'água Ele precisava revelar seus segredos para alguém, e essa pessoa era Fox Mulder. X passou então a suprir Mulder com informações ultra-secretas, extraídas dos arquivos do DAE, preenchendo assim a "vaga" deixada por Garganta Profunda Ele pretende contar a Mulder tudo o que sabe, mas seu temor por represálias (tanto da parte do DAE quanto dos vampiros) e a insistência de Mulder quanto a extraterrestres fizeram com que esse momento fosse adiado até agora.

A Camarilla se Importa?

As atividades dos Arquivos X não têm grande repercussão dentro da Camarilla. O "Incidente de L A." foi o mais próximo que o FBI pôde chegar até agora. Alguns vampiros lamentam o ocorrido, é verdade, mas culpam mais a própria Camarilla por seu descuido Todos julgam uma grande sorte que o agente encarregado da investigação daqueles casos tenha encontrado somente três anarquistas desmiolados, os responsáveis pelos assassinatos.

O único clã ciente das atividades de Mulder e Scully são os Ventrue. Estão enganados, mas têm certeza de que a explosão do Clube Tepes foi obra de Mulder. Há algum tempo eles planejam uma forma de represália, mas ainda estão aguardando o momento certo. Ainda quanto ao "Incidente", o clã ficou muito intrigado com a enorme resistência à morte pela luz do sol desenvolvida pelos membros da Trindade. Desconfia se nos círculos internos que eles eram possivelmente fruto de experiências dos Tremere, mas não há nenhuma informação oficial a repeito.

Alguns Nosferatu sabem o que aconteceu com X, mas guardam o segredo a sete chaves. Talvez eles estejam ameaçando-o. Alguns dizem que o método mais fácil de resolver o assunto é entregar a informação para Mulder.

J M. TREVISAN

INVASÃO

Estes são os dados dos personagens Fox Mulder e Dana Scully para o jogo INVASÃO. Ambos são mostrados aqui como personagens de 1º nível, de forma que possam ser usados por jogadores. Como sempre, estas fichas podem ser alteradas livremente pelo jogadores e Mestre.

Fox Mulder

CON 9, FR 12, DEX 14, AGI 12, INT 15, WILL 11, CAR 12, PER 16

Idade: 35 anos (324 pontos de perícias)

Perícias: Arrombamento 24%, Automóveis 26%, Computação 30%, Criminalística 65%, Criminologia 45%, Criptografia 20%, Etiqueta 10%, Francês 20%, Inglês 50%, Interrogatório 25%, Lábia 20%, Leitura Labial 10%, Pesquisa/Investigação 46%, Pistolas 54%, Psicologia 65%, Rastrejo 26%

Ciências Proibidas: Abdução* 10%, OVNIs 10%, Psionicismo* 10%

Aprimoramentos: Acesso à Internet (1 ponto), Agente do FBI (2 pontos), Caçador de Extraterrestres (2 pontos)

Dana Scully

CON 10, FR 10, DEX 12, AGI 14, INT 15, WILL 14, CAR 13, PER 13

Idade: 32 anos (276 pontos de perícias)

Perícias: Automóveis 24%, Computação 20%, Criminalística 45%, Criminologia 35%, Diagnose 50%, Física 35%, Inglês 50%, Interrogatório 35%, Pesquisa/Investigação 53%, Pistolas 52%, Prestidigitação 32%, Primeiros Socorros 45%, Psicologia 45%

Ciências Proibidas: Abdução* 10%, OVNIs 10%

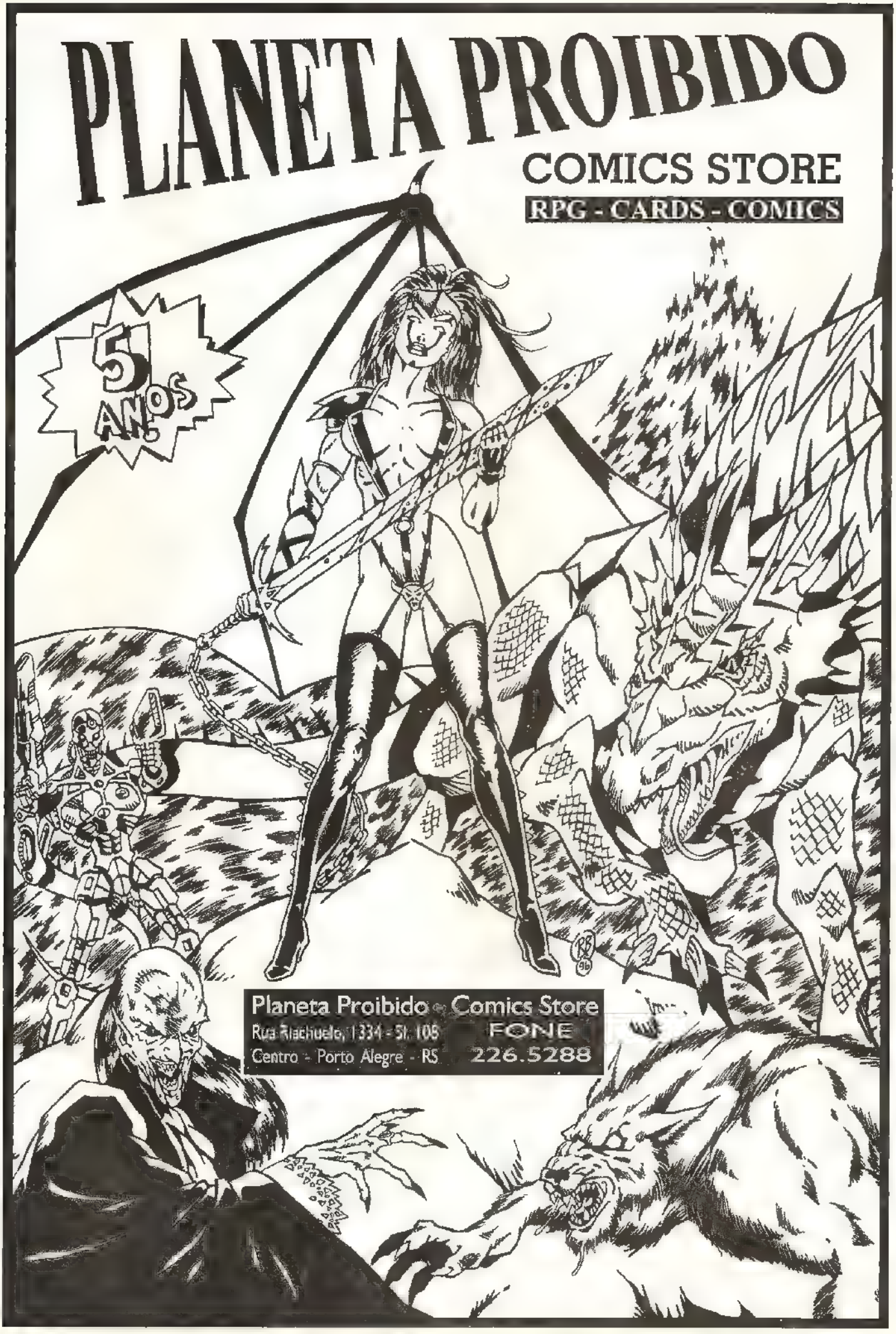
Aprimoramentos: Abduzida (1 ponto), Acesso à Internet (1 ponto), Agente do FBI (2 pontos), Artefato Extraterrestre: Implante (1 ponto)

* Estes subgrupos de ciências proibidas não aparecem nem constam no livro básico de INVASÃO.

PLANETA PROIBIDO

COMICS STORE

RPG - CARDS - COMICS



AD&D

ADVANCED DUNGEONS & DRAGONS

Se você achava que um paladino já tinha problemas suficientes...

O ANTIPALADINO

Ok, seu paladino cansou-se de seguir os demais jogadores em aventuras que não fazem sentido para ele. Você anseia por algo mais desafiador, uma missão dos deuses ou coisa do tipo, para quebrar a monotonia da vida de seu paladino? Que tal um nêmesis vingador, um poderoso arquiinimigo — afinal, todos os grandes heróis têm um. Então está bem depois não vá reclamar com o mestre.

O antipaladino é um demônio criado por algum deus maligno, normalmente de uma religião contrária à do paladino em questão (justiça/injustiça, sabedoria/raiva, cura/doença...). O objetivo deste demônio é destruir o paladino — ou, melhor ainda, corrompê-lo e a seu nome do mal. Ele possui todos os poderes de um paladino, mas de forma invertida. Felizmente para eles, nem todos os paladinos possuem seu antipaladino. Isso vai acontecer apenas com aqueles que tiveram vidas repletas de grandes feitos heróicos e autores das maiores proezas (estes são poucos, pois paladinos têm uma vida notoriamente curta). De modo geral, no instante em que o paladino conquista sua espada Vingadora Sagrada, um deus maligno decidirá criar para ele um antipaladino.

Conhecendo o Inimigo

O antipaladino tem a aparência de um nobre cavaleiro trajando armadura pesada — quase sempre uma armadura de batalha (*field plate*) ou uma dura completa (*full plate*) que ele jamais remove. Quaisquer partes do corpo que por ventura estejam visíveis mostram uma pele ressequida, com ossos salientes, embora não se trate de um morto-vivo. Em vez de globos oculares, suas órbitas são ocupadas por um par de luzes vermelhas e brilhantes visíveis mesmo através do elmo.

O antipaladino deverá ser considerado um PdM. Isso quer dizer que ele não vai comportar-se como um monstro descontrolado, mas sim como um ser inteligente com um propósito sério, e que irá fazer de tudo para alcançar seus objetivos. Um antipaladino existe apenas para perseguir, destruir ou corromper seu paladino alvo, voltando cada pensamento seu para esta missão. Ao contrário do paladino, ele não está preso a nenhum código de conduta, pode roubar, pilhar, matar, fazer qualquer coisa — até mesmo cometer atos benignos, se isso ajudá-lo em sua busca. Um antipaladino pode, por exemplo, salvar a vida de uma donzela se ela conhecer algum ponto fraco de sua caça. (Claro, de não precisar conservar a donzela viva depois que ela

revelar a informação cobiçada...

No momento em que é criado, o antipaladino está dois níveis de experiência acima do paladino que irá enfrentar. Ele nunca precisa comer, dormir ou descansar. Suas habilidades são excepcionais, quase sempre superiores às do paladino-alvo, e normalmente carrega armas e armadura mágicas. O antipaladino também pode ter consigo aliados que cobiçam os espólios do paladino-alvo.

O antipaladino é o único inimigo maligno de qual um paladino pode fugir sem envergonhar-se perante seu deus, exceto em circunstâncias muito radicais — por exemplo, se o demônio estiver arrasando uma vila e matando camponeses em busca de sua caça. O antipaladino sabe disso, e sempre usará o truque de cometer atrocidades para atrair sua vítima.

Seria possível usar um antipaladino como personagem jogador, mas não é recomendado. Suas enormes vantagens sobre as outras classes de personagem iriam desequilibrar a campanha. Um antipaladino, além disso, jamais afasta-se de sua perseguição obsessiva e não aprecia aventuras; a presença deste demônio seria de pouco interesse para a maioria dos grupos de aventureiros, especialmente aqueles de tendência boa.

Um antipaladino pode detectar a presença do bem a até 20 metros de distância, quantas vezes quiser ao se concentrar em uma direção.

Um antipaladino recebe um bônus de +2 em todos os testes de resistência.

Um antipaladino é imune a todas as formas de doença.

Um antipaladino pode curar ou ferir pela imposição das mãos. Ele é capaz de restaurar dois pontos de vida por nível de experiência, assim como o paladino — mas também pode usar esse poder de forma invertida, para causar dano.

Um antipaladino é envolto por uma aura de proteção ao bem, de 3 metros de raio. Criaturas convocadas por magia, especialmente as benignas, sofrem penalização de -1 em suas jogadas de ataque dentro da área de efeito.

Um antipaladino pode comandar mortos-vivos como faz um clérigo maligno. Clérigos de deuses malignos, em vez de afastar ou destruir, são capazes de controlar mortos-vivos. Um antipaladino pode fazer o mesmo, como se fosse um clérigo com dois níveis abaixo.

Um antipaladino pode possuir uma Vingadora Maldita. Esta espada possui os mesmos poderes de uma Vingadora Sagrada, mas voltados para o mal.

Um antipaladino possui um cavalo de batalha morto-vivo. Assim como o paladino, um antipaladino de 4º nível ou mais pode invocar uma montaria especial. O cavalo morto-vivo do antipaladino tem a aparência de um cavalo zumbi ou um pesadelo voador, com os ossos bem marcados sob a pele ressequida e um brilho vermelho ardendo nas órbitas vazias. Exceto por isso, é exatamente igual a um cavalo de batalha comum — mas, como morto-vivo, possui as mesmas imunidades características deste tipo de criatura. Ele pode, além disso, galopar dia e noite sem descanso.

A montaria do antipaladino pode ser afetada pelo poder da fé de clérigos e paladinos, como qualquer morto-vivo. Mas, por ter sido criada diretamente por um deus maligno, deve ser tratada como se tivesse três dados de vida mais do que realmente possui.

Um antipaladino pode lançar magias divinas após o 9º nível, como o paladino.

Um antipaladino pode usar seu Carisma para intimidar e ameaçar. Ele pode exercer seu elevado Carisma de forma invertida, persuadindo os outros com medo e intimidação, e não através de simpatia ou magnetismo pessoal. Dessa forma, ele consegue normalmente todos os benefícios concedidos pelo Carisma "normal".

O Carisma invertido do antipaladino também funciona como uma aura de medo. Qualquer personagem com três níveis de experiência abaixo deve ter sucesso em um teste de resistência à magia ou fugirá apavorado durante 1d4+2 rodadas.

GIANPAOLO CELLI

Antipaladino

Força: 17 a 18/00
Destreza: paladino-alvo +2
Constituição: paladino-alvo +1
Inteligência: 9 a 16
Sabedoria: paladino-alvo +2
Carisma: 17 ou mais

Alinhamento: Variável, normalmente egoísta (neutro e maligno) ou cruel (caótico e maligno)
Classe de Armadura: Variável
Movimento: 12
Dados de Vida: Alvo +2
TAC0: Alvo -2
Nº de Ataques: O mesmo de um guerreiro especialista 2 níveis acima do paladino-alvo
Dano: Por arma
Ataques Especiais: Magias ou poderes de paladino
Defesas Especiais: Poderes de paladino
Resistência à Magia: 30%
Tamanho: M (normalmente 1,80 m ou mais)
Moral: 16
Valor em XP: 13.500 a 17.500

Arma e Armadura

O Mestre deve rolar 1d6 em cada uma das colunas abaixo para determinar a arma e armadura do antipaladino, ou escolher novas armas ou armaduras para criar um adversário único.

1d10	Arma Mágica
1	Espada Vorpal
2	Espada de Duas Mãos +4
3	Espada Longa +3
4-5	Espada Longa +1
6-7	Espada Longa +2
8	Espada Bastarda +3
9	Espada de Duas Mãos +5
10	Vingadora Maldita

1d10	Armadura Mágica
1	Armadura Completa +3
2-3	Armadura de Batalha +2
4-7	Armadura de Batalha +1
8-9	Armadura de Batalha +3
10	Armadura Completa +3

Ilustração Marcelo Cassaro

D&D
AD&D

Quando chegamos à cidade portuária de Belmont, atendendo à convocação para uma missão, um mensageiro nos abordou com uma triste notícia: nosso guia havia contraído uma estranha doença e estava debilitado. Felizmente, disse o mensageiro, um novo guia já havia sido providenciado.

Todos ficamos impressionados com o novo guia. Na verdade, em todas as minhas andanças eu jamais tinha visto uma criatura como aquela. Sua aparência era a de uma criança élfica. Segurava um bastão longo, bifurcado em uma das pontas, e carregava inúmeras bolsas.

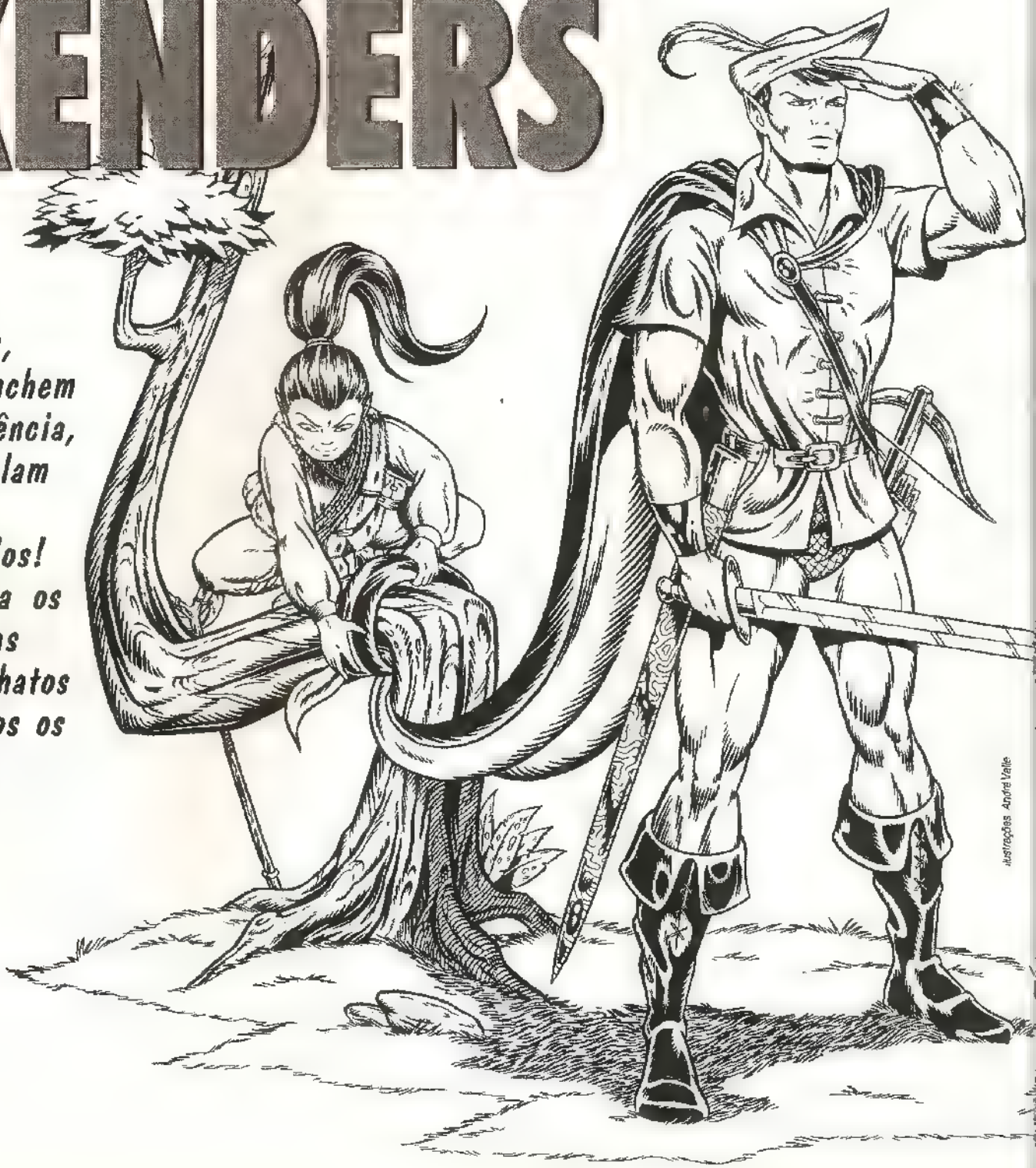
Dizem que a primeira impressão é a que fica: minha primeira impressão de Trish (este era seu nome, como viria a saber mais tarde) era de que ele parecia ser uma pessoa simpática e que, provavelmente, daria um ótimo companheiro de viagem.

Quem, em nome de todos os deuses, poderia imaginar que eu poderia estar tão errado? Quem poderia imaginar que alguém de aspecto tão inofensivo poderia ser tão... tão CHATO?

— do diario de Talas Goldleaf

KENDERS

Eles roubam, eles enchem a paciência, eles falam pelos cotovelos! Conheça os carinhas mais chatos de todos os reinos!



Ilustrações André Valle

Trish era um kender. Uma raça diferente, exótica e que provalvemente não pertence ao nosso mundo. Apesar dos empecilhos que sua presença nos provocou (principalmente a Talas, que se mostrou muito aborrecido, como vocês podem ver pela nota que extraí de seu diário), suas características únicas atiçaram minha curiosidade e acabei por me tornar um estudioso desta raça tão singular. Para tanto, passei a vagar pelo mundo conhecendo todos os kenders que pude e tomando notas a respeito de suas características e peculiaridades (alguns costumam rotular me como louco por causa disso).

E foi com base em minha anotações colhidas em todos estes anos de trabalho que pude finalmente organizar a obra que você hoje tem em mãos. O primeiro e único RELATÓRIO ACURADO, EXTREMAMENTE PRECISO E COM BASE EM FATOS VERÍDICOS SOBRE O MODO DE VIVER E PENSAR DOS KENDERS, ESTAS CRIATURAS MARAVILHOSAS (??!!!), por eu mesmo, Nieblingscharphitolstonefingeralonefauchard, o gnomo

ORIGEM

ou: Como o Acaso Gerou a Presença dos Kenders — a Teoria Caótica

Para começar, posso afirmar sem margem de erro que os kenders não são originários deste mundo. O meio como eles vêm para cá varia. Trish dizia que veio através de um enorme portal feito de guano de morcego e bolas de vidro coloridas, moldadas em um enorme poço; outros afirmam que vieram nas costas de dragões, ou em barcos enormes que flutuam entre as estrelas, cruzando a fronteira entre os mundos. Tais relatos não podem ser tidos como confiáveis em hipótese alguma, pois os kenders tendem a cometer certos exageros em suas narrativas, como explicarei mais adiante.

Os kenders não são o que costumo denominar como raça "pura". Uma "raça pura" é aquela criada diretamente pelas mãos dos deuses, com um propósito definido, encaixando-se em uma espécie de "esquema de planejamento cósmico". Mas os kenders, por mais que neguem isso, surgiram por acaso. Na verdade, eles são gnomos magicamente transformados quando entraram em contato com a Graystone de Gargath, um poderoso artefato proveniente de seu mundo nativo. Pode-se dizer, então, a grosso modo, que os kenders são parentes distantes de nós, gnomos. Isso não costuma agradar muito os membros de minha raça: perdi três amigos assim que apresentei esta teoria. Alguns afirmam, entretanto, que os kenders têm muito mais em comum com os elfos do que conosco — ou seja, seriam o resultado da transformação ocorrida com elfos através da Graystone: apesar de baixos para os padrões humanos (o kender mais alto que conheci tinha metro e meio), eles têm orelhas pontudas, cabelos geralmente lisos e longos, feições infantis e o mesmo apreço pela natureza dos elfos. Já vi mais de uma vez os humanos confundirem um kender com uma criança élfica (nosso arqueiro elfo, Talas, era freqüentemente interpretado como o pai de nosso pequeno amigo Trish, durante a missão no Vale da Morte Serena). Controvérsias à parte, tanto os elfos quanto nós, gnomos, tentamos evitar problemas para nossas respectivas raças, ignorando com veemência o suposto parentesco — seja ele verdadeiro ou não.

CARACTERÍSTICAS FÍSICAS

ou: Como Diabos se Parece um Kender?

Falando de características físicas, os kenders possuem um traço bastante curioso: não têm barba ou bigode. De alguma forma este tipo de característica, tão prezada entre nossos primos anões, inexiste nestes seres.

Como já mencionei antes, um kender geralmente lembra uma criança élfica — seus olhos têm o mesmo ar inquisidor e curioso. A cor dos cabelos fica entre um louro escuro e o castanho, com algumas variações de ruivo em certos casos. Os olhos costumam ser de um azul-claro, verde-água ou oliva e castanho-claro. Embora não seja regra geral, boa parte dos kenders usa os cabelos presos em longos rabos-de-cavalo ou tranças. É importante destacar também o enorme orgulho com que eles tratam seus cabelos longos; guardadas as devidas proporções, para alguns kenders, o rabo-de-cavalo tem o valor da barba para os anões. Suas roupas são geralmente rústicas e duráveis (dado o aspecto nômade da raça) e sempre com muitos bolsos e algibeiras.

A vida dos kenders extende-se por volta dos cem anos. Eles alcançam a idade adulta por volta dos vinte anos e são considerados idosos aos setenta — mas mesmo nos estágios mais avançados da velhice o kender ainda mantém o espírito jovial de seus velhos tempos. Independente da idade, este aspecto é uma característica inerente da própria raça e está presente em todos os seus membros.

A voz dos kenders costuma ser estridente e irritante, mas vai adquirindo um tom mais rouco com a idade. Alguns deles são capazes de imitar o canto de certos pássaros.

COSTUMES

ou: Breve Explanação Sobre Três Tradições Costumeiras dos kenders em Geral

Os kenders apreciam ouvir e contar histórias. Trish contou-se certa vez sobre um tio chamado Trapspringer que atingiu mais de 150 anos — o que me leva a uma observação curiosa sobre as histórias dos kenders: todas elas mencionam um tio chamado Trapspringer! Ainda não pude determinar se é apenas de um nome comum ou alguma uma figura mítica, mas a presença do Tio Trapspringer é uma constante dentro das inúmeras histórias contadadas pelos kenders. Talvez seja algum antigo herói kender, mas qualquer afirmação nesse sentido

seria mera suposição

Outra tradição bastante difundida entre os kenders é o uso do hoopak — uma espécie de arma que, para os kenders, é praticamente um símbolo da raça. O hoopak é um bastão pouco maior que o próprio usuário, com uma bifurcação e uma tira de couro na extremidade superior (formando uma espécie de funda ou estilingue) e uma ponta metálica na extremidade inferior. A arma pode ser utilizada de várias formas diferentes: como uma funda, para atirar pedras; como um bastão comum, para golpear; ou como uma lança rústica. Há outros tipos de armamentos curiosos típicos dos kenders, mas suas finalidades variam tanto que ocupariam um relatório inteiro. Além disso, o uso do hoopak é muito mais difundido e tradicional.

Mas, de todos os costumes dos kenders, o mais conhecido e difundido é o hábito de colecionar quinquilharias. Os kenders têm o maior prazer em recolher objetos inúteis e guardá-los em suas inúmeras algibeiras e bolsos, onde pode se achar praticamente qualquer coisa: pedras, penas, anéis, cordas, botões, dentes de animais, ossos, frutas secas, tintas, brinquedos, apitos, papéis, lenços, bonecos, velas e linhas são só alguns exemplos das "relíquias" que podem ser encontradas em posse de um kender.

Certa vez Trish me chamou de lado durante a noite. Retirou de sua mochila o que dizia ser "a mão de um poderoso mago maligno" executado por seu hoopak. A mão estava podre, cheirava mal e não servia para coisa alguma, mas Trish carregou-a como um troféu durante semanas, até que ela se decompôs e ele precisou jogá-la fora. Aliás, só existem dois meios de fazer com que um kender livre-se de seus "tesouros": força maior (tanto física quanto das circunstâncias) ou aborrecimento. Se um kender perde o interesse por um objeto, apenas joga-o fora.

"O pior castigo para um kender é ser trancado em um quarto vazio; o pior castigo para qualquer um é ser trancado em um quarto vazio com um kender."

Ditado popular de Krynn.

"Um kender? Não, obrigado."

— Sloth Tokann, administrador do mercado de escravos de Gulf.

"Pela décima vez, meu senhor, ELE NÃO É MEU FILHO!"

— Talas Goldleaf, o elfo, questionado sobre sua suposta paternidade com relação a Trish, o kender.

PERSONALIDADE

ou: Princípios Comportamentais Morais Pessoais e Aspectos Relevantes da Mente Comum do Kender Típico

O aspecto destacado da personalidade dos kenders torna esta raça fascinante como objeto de estudo. Não que as outras raças mais comuns e — por que não dizer? — normais não tenham suas características comuns, mas os kenders ultrapassam qualquer tentativa de comparação no quesito "peculiaridades".

Para começar, um kender não tem medo de nada. É como se desde sua criação a raça simplesmente não tivesse "aprendido" o que é ter medo. Por causa deste fator, a maioria deles parece contrair um equivocado sentimento de imortalidade (novamente um comportamento semelhante ao das crianças). Que fique bem claro, entretanto, que os kenders sempre fazem o possível para evitar que esta sua característica em particular ponha a vida de seus companheiros em perigo. Embora não sejam o primor da sensatez, os kenders nada têm de estúpidos.

A curiosidade é outro traço marcante da personalidade kender. Este aspecto, combinado com a ausência de medo, faz com que os kenders sejam campeões em procurar encrencas. Eles são atraídos por qualquer coisa que seja diferente — e eles têm seu próprio conceito de "diferente": o que existe em grande quantidade é comum, e as coisas raras é que importam, independente de seu valor monetário. Coloque diante de um kender dez moedas de prata e uma colher enferrujada, e observe. Posso afirmar sem medo de errar que o pequenino passará horas interessado na colher, sem ligar para as moedas. Tudo que é único torna-se interessante para um kender, seja um simples botão cor-de-abóbora ou uma estatueta de jade cravejada de diamantes.

Os kenders são atraídos também por itens mágicos e criaturas fantásticas (Trish, por exemplo, tinha verdadeiro fascínio por dragões e magos). Geralmente, tudo que envolva magia é capaz de capturar a atenção de um kender. Cheguei a ver em posse de Trish pelo menos três anéis mágicos e uma fascinante adaga de dano extraordinário, que provavelmente era encantada. Este aspecto também faz com que eles sejam tidos como "exploradores naturais": sua eterna procura por "coisas interessantes" torna-os capazes de estudar cada canto de uma sala ou caverna. Diz um provérbio humano que "por onde passa um rato, passam dois kenders".

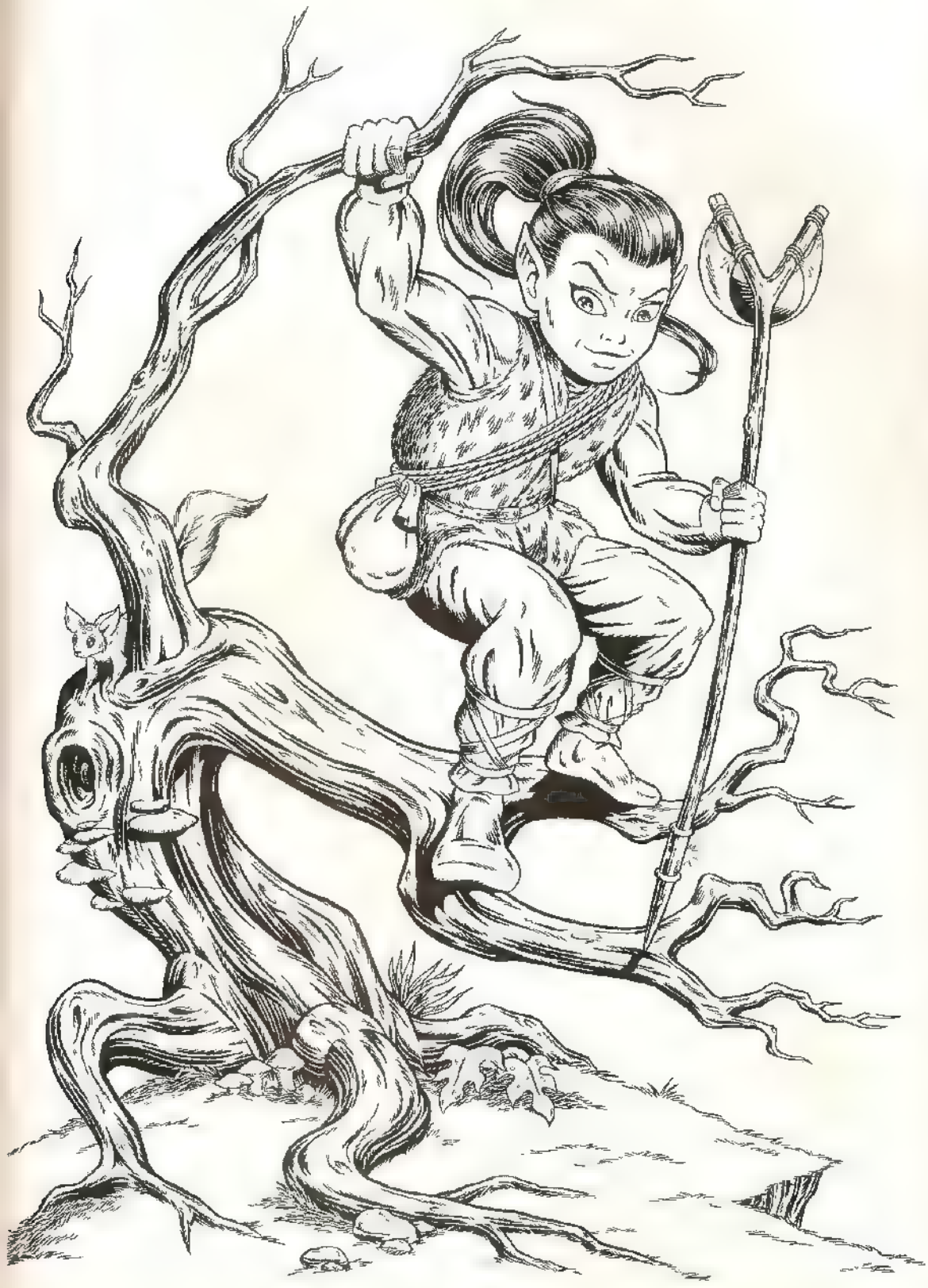
Se a força motriz de um anão é o trabalho e as batalhas, a de um kender é o divertimento. Kender são capazes de tudo por diversão. A palavra "diversão" também tem um significado bastante singular para os kenders — para eles as coisas mais simples, como observar o vôo de uma abelha, podem ser extremamente divertidas. Não há coisa pior no mundo, porém, que um kender aborrecido. Dizem as lendas (e graças aos deuses ainda não pude comprová-las) que não há tortura pior que ser trancado em uma sala com um kender entediado. Este fato, entretanto, é relativamente raro, uma vez que os kenders costumam encontrar divertimento em quase tudo.

Os kenders também têm um forte senso de independência. Eles acreditam nos direitos e na liberdade do indivíduo, levando consigo os princípios da anarquia e do caos (uma raça que surgiu "por acaso" só poderia ter este tipo de sentimento enraizado em suas mentes). É praticamente impossível obrigar um kender a realizar qualquer espécie de tarefa contra a sua vontade. Quando isso é importante dentro de um grupo, é inteligente usar psicologia para tornar a tarefa interessante aos olhos do kender — feito isso, ele executará o serviço de muito bom grado. Lembro-me muito bem de quando convenci Trish a juntar lenha contando que "se você pegar os ramos certos na velocidade certa e somente com a mão esquerda, o Grande Deus Verme aparecerá para pegar de volta seus galhos preferidos". Logicamente jamais existiu um Grande Deus Verme e nada aconteceu; Trish

achou apenas que não tinha feito a coisa direito e, mais tarde, confessou-me que havia pego um dos ramos com a mão direita. Jamais suspeitou que foi ludibriado. Este sentimento de independência e liberdade também torna o kender muito impulsivo. O ato de agir sem pensar nas consequências já colocou inúmeros companheiros de kenders em perigo

Os kenders têm um talento extremamente curioso, embora não muito bem aceito pelas outras pessoas a habilidade de irritar com ofensas. Um kender é capaz de disparar os insultos mais escabrosos e ofensivos que qualquer um já possa ter ouvido Geralmente tais ofensas têm como alvo o orgulho do oponente, na tentativa geralmente bem sucedida de deixá-lo nervoso e fora de controle. Esse "poder de insulto" tão perigoso é tido como uma espécie de "arma natural" dos kenders

Apesar de individuais, os kenders costumam ter um senso muito forte de amizade e compaixão para com as outras pessoas. Costuma se dizer que os kenders fazem "amigos para a vida inteira". Eu mesmo pude



"Não sei quem lhe disse isso, garoto, mas a resposta é NÃO. Eu não consigo fazer aparecer um dragão de dentro do meu chapéu."

— Selleth Kanthalias, mago da corte de Falest IV, interrogado por um kender a respeito de suas reais capacidades arcanas.

"Por todos os deuses, NÃO ME CHAME DE 'TIO PALADA'!"

— Resposta de um estressado paladino a uma carta escrita por um kender.

omprovar isso, uma vez que Trish salvou minha ida pelo menos três vezes. Convencionou-se dizer ue os kenders têm "um grande coração" e uma apacidade muito elevada para o perdão. Os kenders ão capazes de relevar até as mais profundas esavenças vindas de amigos.

. característica que mais contribui para a falta de opulandade dos kenders vem a seguir. Eles têm o ue podemos chamar de "cleptomania natural". ntre eles não existe o que chamamos de senso de ropriedade em sua própria sociedade, tudo é de odos. Eles pegam o que querem de quem querem quando querem — qualquer objeto que permaneça ais de uma semana na mesma casa já é tido como elíquia de família!

uando os kenders vêm para o nosso convívio, seu nstinto comunitário permanece e eles tomam posse e coisas que originalmente não lhes pertenciam. Costumam pegar tudo que acham interessante. É importante dizer, entretanto, que esta característica dos kenders nada tem a ver com a prática do roubo (embora pouquíssimas pessoas entendam a diferença). O gatuno rouba por ganância ou sobrevivência, e busca objetos de maior valor monetário; o kender, no entanto, coleta inocentemente objetos que acha interessantes, sem ao menos perceber que está burlando leis ou qualquer outra coisa.

Um kender jamais aceitará ser chamado de ladrão. Quando apanhado "com a mão na massa" ele fornece algumas respostas inocentes e devolve com o maior prazer o objeto surrupiado a seu verdadeiro dono. Algumas respostas dos kenders incluem preciosidades como "eu estava guardando par você", "você disse que não queria mais" ou "deve ter caído dentro do meu bolso". Embora sejam desculpas falsas, eles próprios realmente acreditam nelas, sendo capazes de entrar em sérias discussões se alguém insistir no contrário.

Um kender tem também a fantástica capacidade de aumentar histórias para que elas se tornem mais atrativas ou emocionantes. Claro, pode até funcionar, mas isso faz com que a veracidade dos fatos narrados por um kender esteja seriamente comprometida. Certa vez Trish contou-me sobre quando matou um enorme dragão vermelho apenas atingindo seu olho esquerdo com uma pedra lançada com seu hoopak; ou quando salvou uma vila inteira ao resgatar uma pedra mágica que estava em posse de três magos muito poderosos. De qualquer forma, os kenders adoram histórias e são capazes de escutar qualquer uma só pelo prazer de ouvir a narração das façanhas contadas

O Kender Como Personagem Jogador

A raça kender existe originalmente em AD&D, no mundo de *Dragonlance*, mas pode ser utilizada sem grandes problemas também em D&D: para isso, apenas trate o kender como uma nova classe de personagem semi-humano. Use para ele a mesma tabela de experiência, jogadas de proteção e dados de vida do halfling. Seu atributo principal é a Destreza.

Um personagem kender tem 2d6+4 em Força e bônus de +1 em Destreza. Os outros atributos são rolados normalmente. Estas são as exigências de habilidades mínimas e máximas para os kenders:

Habilidade	Mín/Máx
Força	6/16
Destreza	8/19
Constituição	8/18
Inteligência	6/18
Sabedoria	3/18
Carisma	6/18

• Kenders têm infravisão e podem enxergar no escuro a até 10m.

• Kenders recebem um bônus de +1 nas jogadas de proteção/testes de resistência contra cajado/varinha, magia e veneno para cada 3½ pontos de sua Constituição. Por sua resistência à magia, kenders não podem aprender magias arcanas.

• Por sua furtividade, os kenders impõem uma penalidade de -1 no teste de surpresa de seu oponente.

• Kenders são imunes a qualquer tipo de medo, seja ele natural ou mágico. Diante de qualquer coisa que provoque medo, eles tendem a ficar muito mais fascinados do que amedrontados.

• Kenders recebem um bônus de +1 nas jogadas de ataque quando usam arco, armas de arremesso ou hoopak. O dano do hoopak depende da maneira como é usado: bastão, lança leve ou funda.

• Kenders podem usar o poder do "insulto extraordinário" quando um kender começa a insultar alguém, o oponente precisa fazer uma jogada de proteção/teste de resistência contra magia. Se o teste falhar, o alvo fica extremamente furioso com o kender durante 1d10 rounds, sofrendo redutor de -2 no TAC0, na CA e em quaisquer jogadas de dados.

• Todos os kenders têm as seguintes habilidades de Ladrão: Bater Carteiras 25%, Abrir Portas 25%, Encontrar/Desativar Armadilhas 25%, Mover-se em Silêncio 25%, Esconder-se nas Sombras 25%, Distinguir Sons 25%, Escalar Paredes 50%, Ler Línguas 10%. Estas habilidades nunca se modificam, a menos que o kender seja da classe Ladrão ou Manipulador (em AD&D). O Manipulador é uma classe específica para os kenders, e utiliza todas as tabelas e habilidades de ladrão; a diferença é que o Manipulador só "rouba" porque faz parte de sua natureza, não pela cobiça, como é o caso do Ladrão. Poderíamos chamar também o Manipulador de "cleptomaníaco".

• Em AD&D, kenders não podem ser magos ou paladinos.

Maiores informações sobre os kenders podem ser encontradas na caixa ***Tales of the Lance*** e no livro ***Dragonlance Adventures***, da TSR.

ESTILO DE VIDA

ou: Pequeno Resumo a Respeito da Organização Social de uma Hipotética Comunidade Kender

Os kenders geralmente escolhem campos e florestas para formar suas comunidades, construindo suas casas sobre árvores e ligando-as através de cordas e pontes. A cidade é construída de modo a mesclar-se ao ambiente.

Kenders vivem em casais e costumam ter de dois a três filhos (que equivalem a pelo menos dez crianças humanos, em termos de barulho e bagunça). O kender vive em sua cidade e com sua família até atingir a idade de vinte anos. Nesse momento um sentimento de curiosidade e desejo de conhecer o mundo invade o jovem kender, e ele parte. Esse sentimento é chamado pelos próprios kenders de *wanderlust*; ele voltará à comunidade apenas quando estiver velho, fixando-se ali até a morte.

Não existe governo dentro da sociedade kender. Cada um cuida de seus próprios negócios sem a necessidade de alguma autoridade tomando qualquer decisão por eles. Se existe algum tipo de regime que se identifica com o modo de pensar do kender, é a anarquia.

J M. TREVISAN

RACISMO EM AD&D?

Oi, Paladino. Em primeiro lugar, sem "rasgação de seda", gostaria de dizer que considero a DRAGÃO BRASIL uma revista muito especial. Suas matérias são inteligentes, ousadas e versáteis. E esta sua seção, caro Paladino, é esclarecedora... e muito divertida!

Agora vamos às dúvidas (sim, tenho várias delas):

1) Um elfo clérigo pode escolher um deus do panteão 'humano' (como Mystra, Selune, etc.) sem alguma consequência mais "grave" tipo ser impedido de "migrar" para o oeste? Se não pode... PELAMORDETODOS DEUSES, publiquem uma matéria sobre o panteão élfico (com restrições e benefícios). Pode ser?

2) Ainda não entendi como funciona um PJ "multiclass" (por exemplo, um "mage/thief" ou um "fighter/mage"). Como se dá a evolução do personagem? E os pontos de experiência?

3) Sugestão. Que tal uma arma especial ou um item mágico original por edição? Poderia vir em forma de ficha, para colecionar. Por falar nisso, a espada Slash Calliber (DB #3) é ótima!

Agora, alguns comentários sobre AD&D. Bem, o AD&D supera o D&D sem sombra de dúvida (principalmente porque NÃO faz confusão entre classe e raça). Mas acho injusto que as raças não-humanas tenham limites para avançar. Se estamos falando de um jogo de FANTASIA, por que isso? Fica sem sentido dizer que é difícil imaginar um elfo druida ou um anão guerreiro de 22º nível. Estamos falando de fantasia ou não? Desde quando a imaginação tem limites?

O mais absurdo dessas restrições é que fica parecendo que o ser humano é a melhor raça para jogar (não existem para ele restrições de raças e muito menos de evolução). O "ser humano" é o bom, é o bom, é o bom! E é prepotente, presunçoso e pretensioso por se achar o único, o melhor e o ilimitado. Bem, Paladino, pelo menos no AD&D é assim. Temos hordas de monstros, dragões metálicos e restrições POR RAÇAS. Racismo nos sonhos, na fantasia, na imaginação. . E DOSE!

Cortado de vo[illegible] Paladino! Primeiro enchem sua "santa" paciência com aquele rolo de Machistas do RPG X Resto do Brasil.. e agora eu reclamo, reclamo, reclamo. . Desculpe-me, caro ídolo.

Acho que não fui discreta em relação à minha predileção por jogar com elfos. Paladino, faz uns desenhos de elfos para a DB! Publiquem matérias sobre a arqueiria dos elfos! Viva os elfos! Viva a natureza! Viva Tolkien! Viva Lorien! Elfos, elfos e mais elfos!

Um beijo a todos da DRAGÃO BRASIL!

Flávia Alves Fahl
Campinas - SP

Você é elfa né?

Desnecessário desculpar-se por "encher meu santo saco", *milady* Flávia. Paladinos servem para isso mesmo, receio. Além disso, elogios tão gentis vindos de uma donzela tão graciosa compensam quaisquer aborrecimentos (espero que os deuses não tenham ouvido isso).

1) Às vezes não. Em *Forgotten Realms*, a deusa da beleza dos elfos é muito ciumenta (eu sei como é ter dessa ciumenta; isso ainda acaba comigo!), e não vai admitir que elfos adorem a "vulgar" deusa da beleza dos humanos. Salvo por exceções como essa, dependendo da história e motivações do personagem, não há problemas em adorar deuses de outras raças.

2) Um multiclasse é um personagem com duas ou mais classes. Sua evolução se dá distribuindo os pontos de experiência igualmente entre as classes — ou, com permissão do Mestre, dividindo da forma que achar melhor.

3) Sugestão interessante. Vamos pensar.

Receio que esteja equivocada sobre o "racismo", estimada *milady*. Os limites impostos sobre as raças não-humanas em AD&D não representam qualquer forma de preconceito, muito pelo contrário. Ocorre que a maioria das raças não-humanas tem diversos poderes e vantagens especiais sobre os humanos, como infravisão, resistência contra magia, maior longevidade e coisas assim. Dessa forma os humanos ficariam em desvantagem. As restrições estão ali como forma de equilíbrio; a ausência de limites evolutivos e restrições de classes para humanos reflete sua garra, determinação e extrema capacidade de adaptação.

Mas deixemos uma coisa clara, *milady*: se tais regras a incomodam, nada impede que sejam abandonadas em sua própria campanha. Um cenário desses seria bem exótico e peculiar, com elfos paladinos, gnomos rangers e até anões magos. Essas mudanças violam vários princípios básicos do AD&D — mas, como *milady* bem disse, não deveria haver restrições na imaginação.

NOVAS PERGUNTAS ARKANAS

Caro Paladino, gostaria que você esclarecesse algumas dúvidas de ARKANUN:

1) Diz a página 39 que um guerreiro druida possui 2 pontos de Focus, nos caminhos da água ou terra. E, na linha seguinte, diz que ele não pode ser um mago! Expliquem-se!

2) No aprimoramento Pertencer a uma Seita, aparece o nome Eterna. Por acaso seus seguidores têm o que estou pensando?

3) O Índice de Proteção vira redutor na Agilidade. E os ajustes de Força? Viram bônus e penalidades ou são usados apenas na jogada de dano?

4) "...idioma do local de nascimento com bônus de +30%. Não conta no cálculo dos pontos de perícia." Conta onde, então?

5) Os Focus dos Caminhos Secundários e Terciários são calculados como?

6) Dá para falar mais sobre a Grande Cidade Prateada, Arcádia e demais cidades de Paradísia?

7) Teremos pôsters-aventura para ARKANUN, INVASÃO e, mais desesperadamente, DEFENSORES DE TÓQUIO?

André Vinícius S. Gonçalves
Rio de Janeiro - RJ

1) Explico. O guerreiro druida não é um mago, mas possui alguns poderes mágicos limitados. Ele tem dois pontos de Focus — mas, ao contrário dos magos, não pode conseguir mais através de experiência.

2) Eles não são imortais, se é o que está pensando. Na verdade, os seguidores da Seita Eterna são fanáticos em busca do segredo da vida eterna. O personagem não se torna imortal apenas por pertencer à seita: para isso existe outro aprimoramento, Vida Eterna.

3) Os ajustes de Força não afetam o Índice de Proteção. Têm efeito apenas sobre o dano.

4) Tanto em ARKANUN quanto em INVASÃO, cada personagem já começa com 30% em uma perícia de idiomas, que é seu idioma nativo. Elevar esse valor acima de 30% consome pontos de perícia normalmente. Para ter seu idioma nativo em 50%, por exemplo, o jogador gastará 20 pontos de perícia para somar aos 30% que o personagem já tinha.

5) Um caminho Secundário é a fusão de dois caminhos Primários. O Focus do Secundário será sempre igual ao menor dos dois Primários. Se um mago tem 2 em fogo e 3

O PALADINO ESTÁ MORTO!

Sim, o pior aconteceu! Para a tristeza de muitos (e alegria de alguns), o servo favorito dos deuses do RPG bateu as botas. Acompanhe os trágicos eventos que culminaram na morte deste desventurado aventureiro.

LOUSE SLAYERS

O ARKANUN diz que, quando um mago usa seus poderes sobre si próprio o resultado dos dados é sempre considerado o máximo. Mas, no exemplo da página 57, o mago jogou os dados...

André V. S. Gonçalves
Rio de Janeiro - RJ

O exemplo está incorreto. O resultado dos dados será realmente máximo quando o mago usar os poderes em si mesmo.

Em DB #14, na matéria "Nanometal", o quadro diz que Recuperação Rápida custa 50 pontos; em DB #18, "Rainhas da Selva", outro quadro diz que

Recuperação Normal custa 50 pontos. Recuperação Rápida e Normal têm o mesmo custo?

Ramiro Oliveira Santos
Capão da Canoa - RS

Não. Recuperação Rápida custa 50 pontos, e Normal custa 25. Erro meu

Em DB #20 na matéria sobre os Swat Kats, as fichas da vice prefeita Kelly e do prefeito Manx parecem incompletas.

Firefox, o Mestre-Elemental do Fogo,
Sao Paulo - SP,
Bruno Schatter,
Porto Alegre - RS

Por um erro de impressão, as fichas saíram incompletas. Eis o que faltava

Kelly Bricks
ST 10; DX 14; IQ 14; HT 13
Velocidade: 6,25; **Deslocamento:** 6; **Esquiva:** [illegible]; **Aparar:** 0; **Bloquear:** [illegible]
Vantagens e Desvantagens: Felinidade, Intuição, Status 2, Riqueza (confortável), Aparência (muito bonita), Senso de Dever (para com a cidade), Segredo (sua linha direta com os Swat Kats).
Peculiaridades: gosta de dormir até tarde aos sábados, flerta com Jake para provocar ciúme em Chance, faz qualquer coisa por seus amigos, especialmente os Swat Kats; odeia ser considerada apenas um rostinho bonito por trás do Prefeito Manx

Prefeito Manx
ST 9; DX 11; IQ 12; HT 10
Velocidade: 5,25; **Deslocamento:** 5; **Esquiva:** 5; **Aparar:** 0; **Bloquear:** 0
Vantagens (???) e Desvantagens: Felinidade, Status 3 (+1 pela riqueza), Rico, Fanatismo (golfe), Covardia, Paralisia Frente ao Combate
Peculiaridades: contador de vantagem; choraminga quando em perigo, não perde a chance de "trabalhar" um possível eleitor

em ar, por exemplo, então terá apenas 2 em fumaça — o caminho Secundário de fogo + ar.
6) Essas e outras cidades serão explicadas em futuros suplementos de ARKANUN, ou em matérias da DRAGÃO BRASIL e SÓ AVENTURAS
7) Com certeza. Fique de olho

DRAGOAS-CAÇADORAS

Saudações, Paladino. Sou um RPGista iniciante mas, como leitor da DRAGÃO BRASIL, já sei fazer perguntas e sugestões apelativas. Lá vai:
1) Licantropos podem ser transformados em carniçais pelos Carnitas em D&D e AD&D?
2) Que tal adaptar para D&D os Negociantes de Almas de ARKANUN?
3) Gostei muitos das dragoas-caçadoras (DB #18), mas gostaria de mais informações para usá-las como PJs: como dados de vida, jogadas de proteção e tabela de experiência. A propósito: como calcular a evolução de uma personagem que trocaria quaisquer tesouros por um grupo de escravas? Existe um meio de impedir que elas tentem capturar todas as mulheres que encontrem?
4) Ainda sobre as dragoas-caçadoras, seria possível diminuir os efeitos do ritual das dragoas sobre suas vítimas? Poderia ser algo como um Laço de Sangue, mantendo suas vítimas sob controle, mas permitindo-lhes agir com relativa liberdade e talvez participar de aventuras.
5) DEFENSORES DE TÓQUIO terá seu pôster-aventura?

Anderson R. Evangelista
Valinhos - SP

1) Sugestão apelativa MESMO, heim? Bem, como o licantropo de D&D não é igual ao de *Lobisomem*, acho que funcionaria. Pergunte a seu Mestre, ele tem a palavra final.
2) Os Negociantes de Almas (SÓ AVENTURAS #4) são anjos e demônios, e essas criaturas não existem no D&D básico. Crie suas próprias regras, ou aguarde seu inevitável surgimento em nossas matérias. Ou jogue ARKANUN!
3) Em D&D, uma dragoa-caçadora PJ teria Destreza +3, Inteligência 1 e regenera 1 PV a cada seis turnos. Destreza é seu atributo principal, precisando ter 9 ou mais em Destreza. Usa a mesma tabela de experiência, jogadas de proteção e dados de vida dos Guerreiros. Sua CA natural é 9, mais ajustes de Destreza. Usa apenas armaduras ou escudos feitos com partes de seus inimigos mortos — o exoesqueleto de certos insetos e crustáceos gigantes serve para fazer couraças com CA 3 e escudos.
Fora de sua vila, uma dragoa-caçadora sabe que não pode proteger uma escrava de forma eficiente. Talvez ela conserve uma única escrava, que será submetida ao ritual e levada sempre consigo.
4) Tudo é possível com permissão do Mestre. De qualquer forma, eis uma alternativa para minimizar os efeitos do ritual: uma escrava poderia vencer o medo de fugir se tivesse uma dragoa-caçadora ao seu lado, como parceira ou guardiã. Poderia também, ao longo dos anos (1d6), recuperar os poderes mágicos que perdeu quando viu a divindade das caçadoras.
5) Acho que já perguntaram. Sim, é o que temos em mente.

PERGUNTAS DAS TREVAS

Caro Paladino, após ler a DRAGÃO BRASIL #18, não resisti e resolvi escrever para parabenizá-los pelos artigos "Ria by Night" e "Juízo Final". Gostaria também que respondessem algumas perguntinhas (caso contrário, Paladino, ordenarei uma Caçada de Sangue contra você):
1) Quando um vampiro comete Diablerie, ele aumenta apenas sua geração e Pontos de Sangue, ou também absorve as Disciplinas que a vítima possui?
2) O que acontece se um Assamita beber sangue de um vampiro que não seja da Camarilla, ou vice-versa?
3) Em que diferem os poderes de um Malkaviano do Sabá de um da Camarilla?
4) Quem são os Nagaraias e como é formado esse clã? E os Gaki, mencionados em DB #15? Como são, e como posso jogar com um?
5) Como faço para incluir minha cidade no Mundo das Trevas?

Phillipe Andersen, Príncipe de
Campo Grande - MS

Segura a Caçada aí, honorável príncipe de Campo Grande. Eis suas respostas:
1) Através da Diablerie o vampiro reduz sua geração e aumenta seu total de Pontos de Sangue (isso se a vítima era de geração mais baixa), mas não aumenta as Disciplinas. A redução da geração, contudo, torna possível ao vampiro ter Disciplinas mais elevadas.
2) Nada muda. Salvo raras excessões, o sangue de qualquer vampiro é considerado venenoso para os Assamitas, não importando a que clã ou organização pertença.
3) O Malkaviano Antitribu (do Sabá) tem, em vez de Domínio, uma Disciplina chamada *Dementation*, que afeta a mente e os sentimentos, sendo capaz de enlouquecer a vítima. Além disso, ele possui duas perturbações em vez de uma; o Malkaviano do Sabá é MAIS louco que o da Camarilla (se é que isso pode ser possível).
4) O clã Nagaraia é composto por criaturas grotescas, resultado de experimentos dos Tremere; e os Gaki são os poderosos e temidos vampiros orientais, conhecidos por serem capazes de resistir à luz do dia. Correm boatos de que existem muito mais deles do que se imagina (lembre-se, a China tem mais de um bilhão de habitantes, imagine um vampiro para cada 100.000 deles...). Aguarde mais detalhes sobre eles aqui na DB.
5) A inclusão de Campo Grande no projeto *Brazil by Night* já está em andamento. Entre em contato com a Camarilla

DEFENSOR DO AD&D

Caro Paladino, escrevo para dizer que achei indecorosa a carta de Pleohnasmmus, o Malkaviano Doidão, em DB #20. Reduzir o AD&D ou qualquer sistema ao hack-and-slash (pancadaria) é ridículo. Seria o mesmo, ó hiena vampírica, que transformar seu tão amado Vampiro em algo como:
1- Ser criado,
2 - Ficar na moita;
3 - Ser apresentado ao príncipe,
4 - Fazer alguma besteira;
5 - Ser caçado,
6 - Fugir para outra cidade,
7 - Voltar à lição 2.
Assim sendo, o jogo Vampiro — assim como sua contraparte, Lobisomem — também pode muito bem ser jogado no estilo pancadaria. Só depende de cada Mestre. Portanto, não venha falar mal do AD&D, que existe há muito mais tempo que seu querido Vampiro, e sim do Mestre que rolou a aventura para você.

Dougan Battlehammer
São Paulo - SP

Pois é. Quem fala o que quer...

MUNDO DAS TREVAS MUTANTE

Caro Paladino, venho pedir seu auxílio. Mesmo sabendo que minha tradição é de natureza pagã, devo solicitar que me ajude. Cortando a embromação: SOCORRO!!!
A anarquia foi decretada! desde que minha carta foi publicada em DB #20, o Mundo das Trevas jamais foi mesmo. Quando acordei para fazer meu sacrifício diário, estava NEVANDO no Rio de Janeiro, provavelmente por um capricho de um Mestre desconhecedor de nossas condições climáticas. Então segui para meu trabalho no Jardim Botânico quando recebi a notícia de que um infeliz Mestre de Werewolf havia mudado sua localização para a Barra da Tijuca — e vocês não têm noção do tamanho do engarrafamento que enfrentei para chegar lá. (...)
Vou começar o Movimento dos Mestres Unidos Pela Lógica e Coerência. Concordo com o exercício da criatividade, mas Mundo das Trevas mutante é meio forçado. Deve-se estabelecer limites para não haver conflito com as limitações e até com a realidade, para que o jogo flua com menos discussões e/ou desentendimentos
A justiça deve ser feita. A revista possui ótimas matérias, o espaço para discussões é indiscutivelmente necessário. Espero que minha franqueza não soe como ofensa (que Lilith me proteja se eu tiver um paladino querendo minha cabeça porque falei demais). Bem, agora é hora de retirar me para meus aposentos enquanto eles ainda não mudam de local. VITAE AMOURI e CARPE DIEM

Dr. Verbena
World of Darkness - RJ
leitetania@montreal.mi.com

...da tema, doutor. Não alimento o menor desejo por sua caixa craniana. Muito pelo contrário, suas questões são inteligentes e levantam assuntos que merecem ser discutidos. Vamos a eles

Lamento informar, doutor, mas o Mundo das Trevas não é o mesmo há muito tempo. Nunca foi NENHUM Mundo das Trevas é igual ao outro. Cada Narrador ou grupo sempre vai introduzir suas próprias mudanças, sejam grandes ou pequenas. Mesmo que você siga apenas as regras oficiais, sem inventar nada, o simples fato de utilizar alguns suplementos e outros não vai modificar seu cenário (ainda não conheci nenhum Narrador que utilize em suas crônicas TODO o material publicado pela White Wolf)

A coisa é mesmo complicada. O que tento dizer é que, se você não deseja neve no Rio, não precisa usar — em SUA crônica, bem entendido. Mas se OUTRO Narrador resolver que o Rio é um bom lugar para uma nevasca (seja por desconhecimento do clima ou por qualquer outra razão), ninguém neste mundo tem o direito de impedir. É o Mundo das Trevas DELE. Seria presunção demais querer que os outros joguem como NÓS, apenas porque achamos a nossa maneira melhor. E fique sossegado, doutor; a neve que cai no Rio dele não vai atingir o seu Rio.

Estabelecer limites? Não concorda que seria quase criminoso dizer a um Mestre que ele é PROIBIDO de fazer isso ou aquilo? Não, amigo, nada de limites. Não no RPG. Não na imaginação humana.

Movimento pela lógica e coerência? Evitar conflito com a realidade? Estranho esse argumento, vindo de um jogador de Mage (está tentando evitar Paradoxo?). Não se ofenda, mas isso me recorda um certo ninja biólogo que andou por estas bandas. Você pode usar lógica e coerência em suas próprias crônicas, se isso faz tanta falta — mas devo lembrar que o RPG jamais teve a obrigação de ser lógico, coerente ou realista. RPG deve ser divertido, e apenas isso. Tire a diversão de um RPG, e o que resta? Não muita coisa, creio.

Grato por tudo, doutor. Eu pediria para escrever novamente, mas receio não estar aqui no futuro para responder. Sinto que o fim está próximo...

A TENTAÇÃO FINAL

Oi, Dininho (por que você não gostou? É tão sexy...). Esqueça a princesa Rhana, aquela feiosa sem sal nem açúcar. Esqueça a Maga Lú, meu gostosinho! Não estou escrevendo para pedir seu amor — estou exigindo-o! Não esqueça o amor, quero sua paixão! Quero seus lábios ardentes junto aos meus! Repouse nos meus braços enquanto os deuses não estão olhando. Se mesmo assim eles não aceitarem, divida-me com eles (um deus deve ser tão...).
Paladino, permita me remover sua preciosa armadura devagar, deixando-a cair graciosamente ao chão, enquanto nos beijamos calorosamente... hummm!!! Você é forte, sexy, atlético e outras coisinhas mais. Agora pense, Paladino, tem certeza de que ainda quer manter esses votos de castidade, agora que tem a mim? Heim?! Tem certeza de que não quer mergulhar nos meus braços, cheios de amor para dar, repousando de incansáveis batalhas? Pense bem e me dê a resposta.

Tank Girl
Osasco - SP

ASSIM NÃO DÁ!!! É muita tentação! Não tem paladino que agüente tanto assédio! Eu desisto! Eu me rendo! Tô cheio! Chega de voto de castidade! Aqui estou eu, donzelas! Onde estão vocês...?

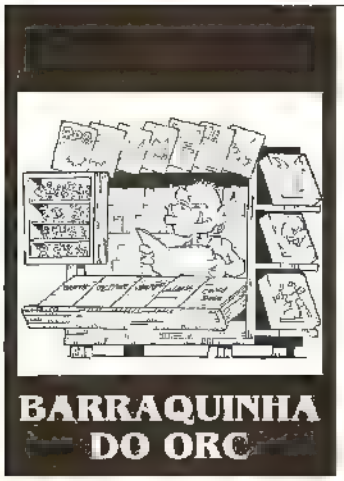
CABRUUUMMMM!!!

(Desculpem a nossa falha. Por motivo de força bem maior, interrompemos nossa seção de cartas. O Paladino acaba de ser reduzido a carvãozinho por um raio enviado por uma deusa ciumenta. Vamos varrer o que sobrou dele e levar a um clérigo para tentar ressuscitá-lo, mas não podemos prometer nada...)

ESCREVA PARA O BÁRBARO KATABROK, O SUBSTITUTO DO PALADINO NA PRÓXIMA EDIÇÃO:

REVISTA
DRAGÃO

CAIXA POSTAL 19113
CEP 04505-970
SÃO PAULO - SP



BARRAQUINHA DO ORC

Nosso amigo Orc já anda pensando em abrir o ORC's SHOPPING CENTER, tamanho o número de anunciantes em sua Barraquinha! Continuem escrevendo!

Queremos convidá-los para o primeiro Live Action de Vampire do Litoral Norte, que será realizado no dia 23 de novembro em Ubatuba, São Paulo. Vagas limitadas.
Ulisses Xavier. Fone: (012) 432-3532

Procuro jogadores de Magic e RPG na Zona Oeste do Rio para jogar, ou de todo o Brasil para trocar correspondência.
Erick Alessandro Gonçalves dos Santos, Rua prof. Manuel Bitencourt, 425, Rio de Janeiro - RJ - CEP 23090-110

Alô, Orc. Põe esse anúncio, ou mando meu mestre Paladino te dar uma surra! Quero me corresponder com jogadores(as) de todo o país, e principalmente do Rio para, quem sabe, entrar no meu grupo. P.S.: Irmandra, escreva!
Raphael Andrax, o Babaovo de Dragão, Travessa do Pescador, 16, Paquetá, Rio de Janeiro - RJ - CEP 20390-190

Compro Demos Corporation. Preço a combinar. Dou preferência a moradores de Guarulhos ou Zona Norte de São Paulo.
Marcelo Arrivabem Vieira, Av. Dr. Timóteo Penteado, 2733, Guarulhos - SP - CEP 07061-000

Procuro jogadores de Magic para um duelo, ou até um campeonato aqui em Itapeva.
Danilo Mendes Amorim, Rivadavia Marques Jr, 41, Itapeva - SP - CEP 18400-000

Vendo Vampiro: A Máscara (R$ 33,00), em ótimo estado, ou troco por por Lobisomem: O Apocalipse.
Walter Francisco S. Farber, Rua Arnaldo Nunes, 1374, Grajaú, São Paulo - SP - CEP 04842-390. Fone: (011) 520-2752

Procuramos jogadores e Mestres de todo o Brasil para trocar correspondência e aventuras de AD&D, D&D e Vampiro.
Marcos Baião Victor, Rua Diógenes Padilha, 106, Bloco. 5, Apto. 201, Três Rios - RJ - CEP 25807-201. Fone: (0242) 52-3462, ramal 42

Estamos à procura de jogadoras de RPG para complementar nosso grupo, e que atendam os seguintes requisitos: sexo feminino, idade entre 18 e 35 anos, com disponibilidade à tardes de sábado, com ou sem experiência em RPG.
QUORUM, grupo de RPG (aos cuidados de Luiz ou Gina), Rua Adolfo Bergamini, 310, Apto. 402-B, Eng. de Dentro, Rio de Janeiro - RJ - CEP 20.730-000

Quero formar um grupo de RPG. Procuro pessoas sem experiência para jogar aventuras de gêneros variados e sem regras! Tudo o que vale é a imaginação, mente aberta e vontade de criar uma boa história. Dou preferência a jogadores que não sejam bitolados em um único sistema, e que gostem de literatura fantástica e histórias em quadrinhos.
Rene Narciso Panan, Rua Mestras Pias Filipini, 107, freguesia do Ó, São Paulo - SP - CEP 02736-010. Fone: (011) 876-0320

Procuro jogadores(as) de RPG na Vila Formosa e região, experientes ou não, com disponibilidade aos finais de semana, para formar um grupo. Tenho 14 anos, jogo há 2 anos e sou Mestre de GURPS (Supers, Cyberpunk e Fantasy), Vampiro, Tagmar, O Desafio dos Bandeirantes, Arkanun e Invasão.
Bruno Leonardo Ramos Andreotti, Rua Ituri, 428, Vila Formosa, São Paulo - SP - CEP 03358-150. Fone: (011) 6918-14-93

Procuro jogadores de GURPS, experientes ou não, interessados em formar grupo. Ensino o sistema, se necessário.
João Abadia, Brasília - DF. Fone: (061) 581-3341

Sadol tem ferro pra valer! Vai encarar?
Lank-Kid, Betim - MG

Crom! Ninguém joga nessa cidade?! Procuro um Mestre e jogadores(as) de AD&D para jogar aos sábados ou domingos.
Ragi B. L. Gonçalves, Rua Antônio Escorsin - 2465, São Braz - Curitiba - PR - CEP 82310-010. Fone:(041) 272-1553

Quero me corresponder com jogadores de Magic de Belo Horizonte, para jogar e trocar cards.
Paladino do Norte, Rua Patrício Barbosa, 113, Apto. 304, Califórnia II, Belo Horizonte - MG - CEP 30.855-330. Fone: (031) 469-3451

Eu, Slayer Wild, integrante da Associação RPGística Dragon Slayers de Paulínia, gostaria de contactar outros RPGistas ou associações.
Slayer Wild, Rua Santo Furlan, 35, Morro alto, Paulínia - SP - CEP 13140-000. Fone: (019) 874-4605

Olá, amigos aventureiros. Procuro trilhas sonoras para jogos de RPG, e também gostaria de trocar um Toon + Vampiro A Máscara por Marvel Super Heroes.
Luiz Felipe Szheer, Rua Ipanema, 21/704, Nova Ipanema, Barra da Tijuca - Rio de Janeiro - RJ - CEP 22631-390

Vendo os livros Castle Falkenstein (R$ 30,00), GURPS Conan (R$ 20,00), as aventuras de D&D In The Phantom's Awake (R$ 10,00) e Nightrage (R$ 15,00) e os seguintes livros de Cyberpunk 2.0.2.0: Land of The Free, Boxed Set (R$ 25,00) e Listen up You Primitive Screwheads, Reference Guide (R$ 20,00), tudo em perfeito estado.
Daniel, São Caetano do Sul - SP. Fone: (011) 744-3466

Convoco jogadores de Santo Ângelo e região para formar um grupo de idades entre 10 e 16, de qualquer sistema. Não precisa ter experiência... mas não queremos furões!
Dênis Alberto Nascimento Machado, Santo Ângelo - RS. Fone: 312-4348

Caro Bumerang Joe (DB #18), acredito em tudo que você disse, pois as outras 3 Black Lotus que "eram" do Brasil são minhas. Eram, porque não moro mais no Brasil. Esta mensagem foi traduzida por um vizinho, pois ainda não domino o idioma.
Elvis Presley, Marte - Sistema Solar

Vendo uma caneta sagrada em bom estado que roubei de um certo paladino, ou troco pelo telefone da princesa Rhana.
Nicolas Fasthand, São Paulo-SP

Quero me corresponder com RPGistas de todo o Brasil.
Thiago Lucas de A. Lima, Rua Engenheiro Antônio Guerra, 174// 202, João Pinheiro, Belo Horizonte-MG - CEP 30530-230

O Clube de RPG de José Bonifácio e região está com inscrições abertas para Mestres e iniciantes, vendas de RPG de qualquer sistema e troca de cards.
Mestre Eder dias Capobianco, Av. Pedro de toledo, 694, José Bonifácio - SP - CEP 15200-000. Fone: (017) 245-2430

Procuro jogadores de GURPS, de ambos os sexos, experientes ou não. Dou preferência a moradores de Caxias do Sul.
Adriano Richardi de Souza, Caxias do Sul - RS. Fone: (054) 223-7323

MISTER TOY
• CARDS • QUADRINHOS • RPG
• MINIATURAS
O ALFARRÁBIO
PRAÇA FLORIANO PEIXOTO, 53 - CENTRO
SUNDAÍ - SP - TEL./FAX: 434-2291

GIBITERIA
E BARBARAS MAGIAS E SABER E CONHECER
As Melhores e maiores lojas de RPG e Card Games do Brasil
ATENDEMOS VIA FAX E CORREIO
Av. Rio Branco, 156 s/ 349
Tel/Fax: 262-1483
Av. N.S. Copacabana nº 339 / loja C
Tel.: 255-4065

GOdS

O ***Grupo Olho de Saulot*** é a mais nova associação de jogadores de RPG do país, e a primeira a se organizar **regionalmente** por todo o território nacional. Na verdade, o GOdS apóia seus associados em toda e qualquer produção cultural, desde crônicas de *live-action* até cinema.

Procure-nos! E saiba como transformar o **seu grupo** no GOdS da sua cidade, tendo toda a estrutura, por exemplo, para que ela faça parte da épica crônica de *lives* interligados ***One World By Night***.

GOdS - *Sede*
CP 6182 / SP
CEP 13083-970

Vendo o RPG Monstros (R$ 9,00, e o Livro do Clã Brujah (R$ 10,00). Também quero entrar em contato com RPGistas aqui em Americana.
Flávio Rodrigo Sacilotto, Av. Fortunato Faraone, 1436, Frezzarin, Americana - SP - CEP 13.485-000. Fone: (019) 461-8873

Por Alá, Orc, coloque meu anúncio! Sou amante dos mundos árabes e estou disposto a pagar bem pela caixa básica de Al Qadim.
Vinícius, São Paulo - SP. Fone: (011) 869-7895

Ei, Orc, porque você não abre um supermercado? Ia fazer sucesso! Procuro jogadores de ambos os sexos, experientes ou não, entre 12 e 16 anos, para jogar D&D, AD&D e Vampiro. A Máscara.
Denis, Av. Dr. Rocha Lima, 1129, Araraquara - SP - CEP 14806-146

Vendo Shadowrun em português (R$ 15,00). Dou preferência a moradores de Niterói.
Renato Potz de Oliveira Assis, Rua Tiradentes, 111, Apto. 705, Ingá, niterói - RJ - CEP 24210-510. Fone. (021) 719-2799

Escuta só, Orc. Vendo o DM's Guide (R$ 23,00), Player's Handbook (R$ 28,00), Forgotten Realms (R$ 36,00), Livro dos Monstros AD&D (R$ 37,00), The Hunters Hunted (R$ 16,00), Lobisomem: O Apocalipse (R$ 23,00), Mage: The Ascension (R$ 24,00) e Call of Cthulhu (R$ 24,00).
André Cabral, Av. Pará, 318, João Pessoa - PB - CEP 58030-200. Fone: (083) 224-1492

Gostaria de comprar cards de Rage X-Men, Vampirella e Lady Death. Também gostaria de me corresponder com a galera que curte Lobisomem, Vampiro, Kult, Mage e GURPS. Dou preferência a quem gosta de arrancar cabeças!
Aysla, a Gangrel, Rua Domingos Lugo, 32, Jardim Califórnia, Patos - PB - 58700-270

Mulheres, cheguei! Sou Júlio, o Gato, arrasador de corações e destruidor de casamentos. Estou interessado em me corresponder com mulheres de todo o Brasil. Não briguem, tem pra todas!
Júlio, o Gato, Rubem Braga, 21, Niterói - RJ - CEP 24070-060

Quero me corresponder com RPGistas de todo o Brasil que curtam seres sobrenaturais, heavy metal e filosofia (mas não necessariamente os três!). Escrevam!
Wurzrell Mattos, Tremere, Rua Tomaz Aluise, 20, Jardim do Ginásio, Poços de Caldas - MG - CEP 37701-406

Em Catanduva escondido na...
PAPELÁPIS
Rua Curitiba, 481
Tel.: (17) 522-2331
Você encontra o
ARSENAL DO OBSERVADOR
Equipamentos para RPG e T.C.G (Magic)

Estúpido Orc. Não gosto de sua raça, mas já que é responsável pelas trocas de correspondência, não tenho outro remédio a não ser escrever pra você. Jogo RPG há seis anos e gostaria de me corresponder com JOGADORAS de RPG. Também vendo um suplemento GURPS Illuminati, preço a tratar.
Gabriel Angel Fire, Rua Natal, 406, Moóca, São Paulo - SP CEP 03116-030 Fone: (011) 291-0891 após às 13:00hs

---

Vendo um facócero albino em razoável estado de conservação excelente para guarda e escolta.
Tantalas, mago da corte do rei Veldor, São Paulo - SP.

Gibi Mania
Quadrinhos, Camisas, Souvenirs, Cards, RPG Nacionais e Importados
Tel.: (021) 264-9752
Rua Jurupari, 19-E Tijuca
Próximo à Praça Saens Pena
(Esquina Rua Conde de Bonfim, 253)

Procuro jogadores de GURPS, D&D, Vampiro, Senhor dos Anéis e Spellffire. Também troco cards de Spellfire. Valeu, Orc.
Warrinson P. Vasconcelos, Águas Formosas, 550, Interlagos, Sete Lagoas - MG - CEP 35701-337

Orc, espalhe a notícia ou morre! Procuro e Mestres para formar grupo de GURPS ou outros sistemas para jogar várias aventuras. Também compro GURPS Cyberpunk ou outro suplemento, preço a combinar. Só faço negócio em Guaratinguetá SP
Paulo Roberto Feira Salgueiro Júnior, Rua Faustino Moreira, 256, Vila Molica, Guaratinguetá - SP - CEP 12500-000

Sou jogador de Magic e RPG (D&D, AD&D e GURPS). Gostaria de me corresponder com jogadores e (principalmente) jogadoras de qualquer lugar do Brasil. Falô, Orc.
Márcio Beckman de Souza, Rua Assis Chateubrian, Quadra M, 7, Conjunto IPASE, São Luiz - MA - CEP 65061-330

Oi, Orc! Vendo cards de Spellfire ou troco por cards de Magic. Gostaria também de entrar em contato com um grupo de RPG e jogadores de Magic para que me ensinem a jogar, pois não tenho nenhuma experiência!
Max Davi Dantas Matos, Rua Senador Quintino, 216, Centro, Feira de Santana - BA - CEP 44070-000

Orc, seu animal! Estou vendendo uma porrada de coisa, por um preço superbarato. GURPS Módulo Básico (R$ 25,00), GURPS Cyberpunk (R$ 15,00), GURPS Supers (R$ 15,00), Hero Quest com Armadilha em Kellar's Keep (R$ 25,00), o RPG Monstros (R$ 10,00, e Out of The Pit (R$ 8,00) ou TUDO por R$ 65,00.
Bruno Bock, Rua Barbosa Lopes, 153, Granja. São Paulo SP - CEP 04720-000

O Orc aceita qualquer negócio se não tentarem matá-lo primeiro! Escrevam para:
DRAGÃO BRASIL
Barraquinha do Orc
Caixa Postal 19113
Cep 04505-970
São Paulo - SP

Vendo GURPS Viagem no Tempo, GURPS Cyberpunk e o Livro do Mestre AD&D, todos em ótimo estado.
Olavo Avalone, Rua Edson Areas, 107, Florianópolis - SC - CEP 88036-070

Gostaria de me corresponder com jogadores da minha região para fazer amigos e aprender RPG, pois em minha cidade não há grupos nem lojas especializadas.
Lirius Giovani D. Nunes, Av. Ibicuí, 590, Centro, Manoel Viana - RS - CEP 97640-000

Procuro jogadores de Magic na região de Botucatu (Bauru). Não tenho preferência de idade ou sexo.
Alfredo Chaguri Neto, Rua Francisco Lira Brandão, 220, Vila Sônia, Botucatu - SP - CEP 18607-000. Fone (014) 822-2814 alfredo@surfnet.com.br

---

Por piedade Orc, bota aí meu anúncio. Procuro jogadores para formar um grupo de D&D, Dragon Quest e Defensores de Tóquio em Porto Alegre ou região.
William de Melo, Rua Tuani Toledo Jr, 245, Nova Pouso Alegre, Pouso Alegre - MG - CEP 37550-000. Fone (035) 422-8454

PLANETA CULT
O MELHOR EM CARD GAMES E RPG EM NITERÓI
ATENDEMOS TAMBÉM POR REEMBOLSO POSTAL
R. TAVARES DE MACEDO, 122, TÉRREO 102
ICARAÍ NITERÓI, RJ
TELEFAX (021) 714-3357

Savanas africanas, estepes russas, montes do Himalaia... os vampiros estão em toda parte, como você verá na segunda edição de WORLD OF DARKNESS

Finalmente saiu ***World of Darkness Second Edition***, suplemento da White Wolf para sua linha *Storyteller*, que antes só existia na primeira edição — e mesmo assim era um acessório difícil de ser encontrado. Para comprar, então, nem se fala; nos leilões ele desaparecia rapidinho, rapidinho...

Embora seja um dos primeiros suplementos a detalhar o universo *Storyteller* lançado na primeira edição, ***World of Darkness*** continuava sendo utilizado por Narradores mais atuais, inclusive como pedra básica para crônicas internacionais. Isso porque nele havia pouca referência a regras específicas e mecânica de jogo, justamente o que foi mudado (se bem que muito pouco) entre as duas edições.

Por que raios os vampiros de seus jogadores só podem ficar em uma mesma cidade? Ou, no máximo, visitar uma ou outra cidade vizinha? Muito simples: para o Narrador dá um trabalhão determinar como é uma cidade *by night* — os clãs principais, esquema político e relacionamentos (aquelas tabelinhas de quem odeia quem-e-quem-gosta-de-quem), a presença dos garou, magos, caçadores; fazer a ficha de cada um, e determinar se eles têm algum tipo de relacionamento com os jogadores.

Se algum jogador estiver pensando em criar um personagem que veio para cá — por exemplo, da Arábia Saudita —, ele teria muito mais facilidade para tecer uma história coerente e criar uma explicação razoável para a clássica pergunta "O que diabos você está fazendo aqui?". O "Mundo das Trevas" (traduzindo literalmente) traz informações tão simples e essenciais que acabam tornando o livro uma indispensável e valiosíssima ferramenta de consulta.

Resumidamente, o livro mostra como ficou o nosso mundo com as alterações e "liberdades poéticas" da versão Punk Gótica criada por Mark Rein•Hagen para sua linha de jogos, principalmente *Vampiro: A Máscara*. Para alguns isso pode parecer injusto ou até mesmo uma forma de arrancar mais dinheiro de nós, RPGistas — pois os jogadores de *Lobisomem: O Apocalipse* teriam que comprar outro livro; os de *Mage*, outro, e por aí vai... mas basta refletir um pouco para perceber que é justamente em *Vampiro* que as descrições da situação dos Camitas é diretamente relacionada com as crônicas, sejam elas de campanhas de mesa ou de *live action*.

Sem mencionar, claro, o fato de que existem mais jogadores de *Vampiro* no mundo inteiro do que dos outros jogos *Storyteller*, seguidos logo de perto por *Lobisomem*.

Para aqueles que não prestavam muita atenção nas aulas de Geografia e de História, ou não têm tempo para fazer uma pequena pesquisa sobre o país em que se passará a crônica, o livro tem um pouco de informação "séria" a respeito do local, antes de mostrar o seu lado negro. Nada muito profundo e extenso, apenas o suficiente para que o Narrador tenha uma idéia mais aproximada de como é a região (clima, população, cidades importantes, um pouco de História e economia...). Assim ninguém

vai poder justificar neve no Rio de Janeiro ou na Cidade do Cabo e selvas tropicais na Sibéria, com "e lá não é assim?" e "eu não sabia..."

Trabalho a Muitas Mãos

Um dos maiores méritos desse livro e que merece destaque é que — diferente do anterior — ele conta com a participação dos próprios jogadores! As organizações de jogadores do mundo inteiro, sejam de *live-action* ou jogos de mesa, enviaram relatórios que traçavam um perfil geral de seus países e situaçao das criaturas sobrenaturais, em um formato muito semelhante aos livros *by night* já publicados. Esses relatórios foram analisados pela White Wolf e as informações levadas em consideração, selecionadas e adaptadas para o formato e estilo do livro

Ou seja: tudo o que diz ali, por mais estranho e absurdo que possa parecer, é a versao oficial (quer dizer, reconhecida pela White Wolf) do assunto, determinada pelos jogadores.

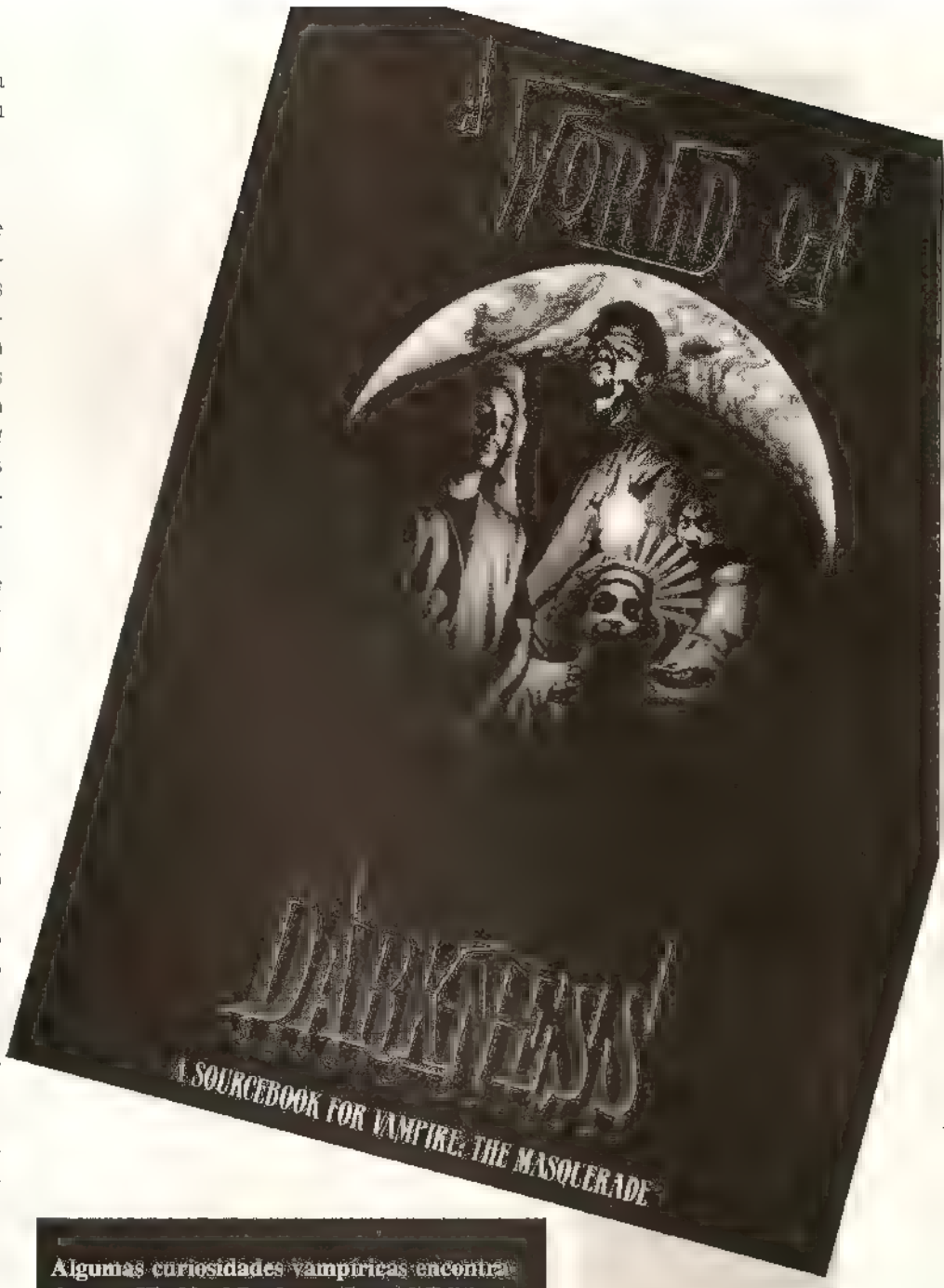
Páginas Brasileiras

O Brasil também está presente em quatro páginas — destacando os seus traços mais característicos do Brasil (na opinião da White Wolf, bem entendido); a Amazônia, dominada pelos *werejaguar* (licantropos-onça) e pelos *mokole*, o povo-jacaré que odeia vampiros e seus primos lobisomens com igual fervor; Brasília, a capital do país (e não Buenos Aires, como disse um certo presidente americano uns tempos atrás), com seus magos e vampiros Tremere; e o Rio de Janeiro, principal ponto turístico do país (pois é, eles ainda pensam que é assim...). Vale lembrar que o mesmo Rio que é descrito no *World of Darkness* já foi publicado em DRAGÃO BRASIL #18, sendo esta a versão oficial, portanto. A única diferença marcante é a presença de uma Ananasia (mulher-aranha, um tipo de parente bem distante dos lobisomens) nas festas do círculo Cainita da Cidade Maravilhosa

Alguns jogadores podem se espantar ao ler a respeito do Brasil em ***World of Darkness Second Edition***, principalmente os cariocas, pois o cenário dos *lives* da Camarilla recentes difere do que está no livro. Isso ocorre pelo seguinte motivo: os acessórios de *Storyteller* levam meses, alguns até mesmo anos, para chegarem às livrarias Como as histórias mudam a cada mês (ou pelo menos deveriam), fica impossível que o ***World of Darkness*** seja completamente atua..

Uma grande ausência é o clã Gaki, os vampiros japoneses, que deverá aprecer em ***Vampire: Kindred of the East*** — um suplemento com informações sobre os vampiros do Oriente que não couberam no ***World of Darkness***; eles são muito numerosos (os orientais e os vampiros), cerca de um quinto da população do mundo! Este livro está previsto para o primeiro semestre do ano que vem.

ROGÉRIO SALADINO



Algumas curiosidades vampíricas encontradas em *World of Darkness Second Edition*:

• Baba Yaga, com certeza a mais poderosa Nosferatu do mundo, está bem ativa desde o acidente em Chernobyl (causado por ela) e pretende trazer de novo os dias de glória para a Grande Mãe Rússia.

• Na Arábia Saudita, existe toda uma outra denominação para a Família e os clãs, com uma cultura e ideologia bem diferente do que nós conhecemos. Tão diferente que os Nosferatu árabes, chamados por eles de *Hajj*, ale parece outro clã

• Os vampiros orientais acreditam ter uma origem totalmente diferente daquela que é proclamada por seus primos ocidentais, com elementos da filosofia do Caos/Ordem.

• A cidade de Sidney está dominada por Seguidores de Set e é considerada uma *free city*, onde Camarilla e Sabá coexistem pacificamente (ha, ha, ha...), assim como o Rio de Janeiro.

Mestre: "Vocês encontram na caverna do beholder um ninho com cinco ovos de beholder, que ..."

Jogador 1: "Espera um pouco! Beholders não poem ovos. Eles nascem por brotamento, não é?"

Jogador 2: "Não, eles dão à luz filhotes iguais a eles, mas menores."

Jogador 3: "E por acaso eles os cospem?"

Mestre: "Eu sempre achei que os beholders botassem ovos..."

Todos os Jogadores: "POR ONDE?!"

Mestre: "Ah, eles têm outros orifícios além da boca, olhos e ouvidos."

Jogador 1: "Beholders NÃO TÊM ouvidos!"

Jogador 2: "Onde você leu isso?"

Jogador 1: "Bem... hã... não me lembro, mas vi em algum lugar... "

Nesse instante o Mestre descobre que deveria ter escolhido outro monstro para essa aventura. Ou um sistema em que beholders NÃO existam...

BICHO SEM PÉ NEM CABEÇA

Beholders são o tema do primeiro volume da série MONSTROUS ARCANA, que vai explicar os monstros mais interessantes doAD&D

Qualquer jogador ou Mestre de AD&D (e alguns de D&D) já passou por uma situação parecida, principalmente com as criaturas estranhas que habitam os diferentes cenários de campanha. Afinal de contas, não é muito fácil entender lagartos de 60 metros que voam e cospem fogo...

Se tem uma coisa que o AD&D tem aos montes, são monstros esquisitos O grande problema é algumas vezes faltam informações mais específicas a respei to desses bichos ou, se elas existem, estão distribuídas em aventuras, livros ou acessórios diferentes. Para ter certeza de algo, o jogador precisa correr atrás de certos livros E o pior para o Mestre é que os jogadores SEMPRE aparecem com alguma tirada que ele não havia pensado, ou que não é citada em livro algum — claro, RPGistas costumam ser criativos demais às vezes...

A mais nova linha de acessórios da TSR, ***Monstrous Arcana***, pretende suprir essa carência e colocar ordem na bagunça. Cada livro irá tratar de um tipo de monstro, esclarecendo detalhes quer vão desde anatomia e biologia a hábitos sociais e psicologia. ***I, Tyrant*** — o primeiro volume da série — tem como tema uma das mais enigmáticas, perigosas e exdrúxulas criaturas do AD&D: o beholder

Mais Informação, Menos Tabelas

O AD&D utiliza criaturas retiradas de diversas mitologias ou folclores, com algumas ou muitas adaptações Muitas, contudo, foram criadas exclusivamente para o jogo, uma delas é o beholder. Inventado há mais de vinte anos por Ed Greenwood — o mesmo autor de *Forgotten Realms* , esse monstro esférico sempre levantou muitas perguntas. Como ele pode levitar? Como funcionam seus olhos? E o olho de antimagia? Existem beholders machos e fêmeas? Com o passar do tempo algumas perguntas foram respondidas aqui e ali, confundindo mais do esclarecendo e com o aparecimento de formas variantes de beholder, a coisa piorou muito. Os "olhos tiranos" de Faerun seriam iguais aos de Oerth? Existem beholders em Ravenloft e Planescape?

Em ***I, Tirant*** encontra-se a solução definitiva. Todo o material de diversos *Monstrous Compendium*, aventuras e mundos que citam o bicho cheio de olhos foi reunido, dando unidade e servindo de referência para todo tipo de DM mesmo para os que não jogam em nenhum mundo específico. ***I, Tirant*** pode à primeira vista parecer outro livro cheio de regras e tabelas, com mais números para fundir o cérebro do Mestre. Nada disso: o texto mostra-se muito divertido e engraçado, de leitura agradável, com raras tabelas e pouquíssimas regras novas. Por esse motivo, embora seja um acessório para AD&D, o livro pode ser utilizado também em D&D — e até mesmo em outros sistemas de fantasia medieval, a maior parte do livro é narrativa, focalizando aspectos da interpretação, mentalidade, cultura e sociedade do beholder. Ah, e antes que

alguém pergunte: não, não há regras para usar um beholder como personagem jogador.

É muito engraçado conhecer a mente de um beholder e saber como ele encara as outras criaturas, inclusive outros beholders. Um destaque vai para o capítulo *Ask Milord Wizard*, uma espécie de "Pergunte ao Sábio", com perguntas como "carne de beholder é comestível?" ou "um beholder criado desde filhote pode ser meu amigo quando adulto?" As respostas são hilariantes, porque as perguntas são levadas a sério.

I, Tirant tem 96 páginas, excelente visual e um pôster colorido com os vários tipos de beholder. Logo após o este lançamento, a TSR estará publicando uma trilogia de aventuras baseadas em beholders ***Eye of Pain*** (já à venda), ***Eye of Doom*** e ***Eye to Eye***.

O livro não existe ainda em português, e nem há qualquer chance disso tão cedo. Fica agora a curiosidade para saber quais monstros serão os próximos temas de *Monstrous Arcana*, pois criaturas a serem escolhidas não faltam. É sempre agradável dar ao jogo, seja uma campanha ou uma simples aventura, um pouco de humor e cultura inútil. Afinal de contas, você leva a sério uma criatura que tem 11 olhos, sem braços nem pernas, que se movimenta através de levitação e considera a si própria o "modelo de perfeição"?

ROGÉRIO SALADINO

VOCÊ SABIA?

A levitação do beholder não é mágica; é conseqüência de um gás mais leve que o ar, o *tiusium*, produzido pelo corpo do beholder e armazenado em cavidades nos ossos. Esse gás é valioso e muito procurado por magos; alguns aventureiros especializam-se em caçar beholders para extrair o *tiusium* com ferramentas especiais.

Se receber um feitiço mágico de 1º nível chamado *Suppleskin*, a pele de um beholder pode ser usada para fabricar uma armadura com as mesmas características de uma *scale mail*. Quem veste uma destas armaduras costuma conquistar bastante prestígio — exceto em relação a beholders, claro...

Existe entre os beholders uma doença mental chamada *edorakk*; a vítima não consegue ver a diferença entre si mesma e outras espécies, sendo capaz de salvar humanos em perigo, falar com elfos em idioma beholder, ou até flertar perigosamente com uma girafa!

A arte favorita dos beholders é a escultura. Eles costumam usar seu olho de *Charm Person* para convencer uma vítima a assumir determinada pose, e depois transformá-la em pedra com *Flesh to Stone* ("Você poderia levantar um pouco mais o braço? Sim, isso mesmo. Agora finja que está com medo... isso... fique assim só mais um pouco...").

Se você pretende convidar um beholder para o jantar, eis seus pratos favoritos: pequenos mamíferos ou roedores vivos, cogumelos exóticos, rosbife, vegetais coloridos, pétalas de flores e patê de cérebro; gostam de beber vinho, água colorida e sangue.

Forbidden Planet

Esgotado*

FIRST QUEST- Parte I
Livro de regras, livro de monstros e tesouros, folheto do mago, folheto do clérigo, 3 fichas de personagens, 6 dados e 6 miniaturas 28,00 ( )

FIRST QUEST- Parte II
Livro de aventuras, poster com 8 mapas p/ aventuras, mini-mapa, 3 fichas personagens, escudo do mestre e CD audio interativo com explicações narração e efeitos . 28,00 ( )
FIRST QUEST - Estojo Completo 59,00 ( )
LIVRO DO JOGADOR AD&D 59,00 ( )
LIVRO DO MESTRE AD&D 49,00 ( )
LIVRO DOS MONSTROS AD&D 65,00 ( )

FORGOTTEN REALMS
Parte I - Uma Viagem aos Reinos 28,00 ( )
Parte II - Shadowdale 28,00 ( )
Parte III Undermountain - Guia 28,00 ( )
Parte IV - Av. em Undermountain 28,00 ( )
KARAMEIKOS - Vol-I 28,00 ( )
KARAMEIKOS - Vol-II 28,00 ( )

HERO QUEST
O pré-RPG ideal p/ crianças e iniciantes, em um universo mágico cheio de surpresas 49,00 ( )

DRAGON QUEST (Últimas unidades)
Jogo introdutório ao RPG. Desafios em masmorras com monstros e tesouros. Caixa com dados especiais, cards, manual de instruções miniaturas plásticas, e tabuleiro. 45,00 ( )

DUNGEONS & DRAGONS (Esgotado*)
O 1º e mais tradicional RPG do mundo! 45,00 ( )

SHADOWRUN Manual Básico) 33,00 (*)
Contatos (suplemento + escudo) 11,50 ( )
Metagen (aventura) 10,00 ( )
Catálogo do Samurai Urbano (supl.) 11,50 ( )

TRILOGIA SHADOWRUN - SEGREDOS DO PODER (Literatura)
Vol I Não Faça Acordos com o Dragão 18,60 ( )
Vol II - Escolha Seus Inimigos com Cuidado 16,20 ( )
Vol. III - Encontre Sua Própria Verdade 22,00 ( )

TAGMAR (RPG Nac.) Básico 22,00 ( )
Livro de Criaturas 10,00 ( )
O Arado de Ouro 6,00 ( )
A Fronteira 9,00 ( )
Império 18,00 ( )

O DESAFIO DOS BANDEIRANTES RPG Nac., Básico 20,00 ( )
O Engenho /A Floresta do Medo (aventuras 9,00 ( )
Os Quilombos da Lua (aventura) 10,00 ( )
O Vale dos Acnitos (aventura 10,00 ( )

SENHOR DOS ANÉIS - JOGO DE AVENTURAS
Manual Básico 25,50 ( )
Livro de Aventuras 18,60 ( )
Um Espião em Eisengard (livro-jogo) 12,60 ( )

Literatura de J.R.R. TOLKIEN
Senhor dos Anéis - Trilogia
Vol. I A Sociedade do Anel 25,40 ( )
Vol. II As Duas Torres 25,40 ( )
Vol. III O Retorno do Rei 25,40 ( )
O Hobbit 25,40 ( )

ÚLTIMAS NOVIDADES

•CHEGARAM MINIATURAS BANHADAS PARA RPG
•Preço entre 1,50 a 3,00 Reais

KIT DE DADOS

Cada conjunto contém 6 unidades (4, 6, 8, 10, 12, e 20 faces)
opaco R$ 5,50 ( )
acrílico R$ 6,90 ( )

MINIATURAS

COLEÇÃO: Anões (8 peças) 8,90 ( )
COLEÇÃO: Heróis (9 peças) 8,90 ( )
COLEÇÃO Vampiros (4 peças) 8,90 ( )
COLEÇÃO Lobisomens (4 peça) 8,90 ( )
COLEÇÃO. Esqueletos (6 peças) 8,90 ( )
COLEÇÃO: Elfos (7 peças) 8,90 ( )
COLEÇÃO Orcs (6 peças) 8,90 ( )
COLEÇÃO Heróis + Vilões (13 peças) 9,50 ( )
COLEÇÃO: Montar a Cobra (8 peças) 8,90 ( )
COLEÇÃO- Bárbaros (6 peças) 8,90 ( )

DRAGÃO Verde 5,50 ( )
DRAGÃO Dourado 5,50 ( )
DRAGÃO Vermelho 9,50 ( )
DRAGÃO Cromático Hidra 5 cabeças) 25,00 ( )
DRAGÃO Imperador Tam. Gde) 28,00 ( )
Cavalaria de Orcs 10,90 ( )
Gigante de Fogo 5,50 ( )
COLEÇÃO "Senhor dos Anéis" 9,50 ( )
Grifo 9,50 ( )

Agora todas as miniaturas são banhadas!

t leva até você...

GURPS Pack
Módulo Básico 2ª edição, tabe a para mestres, capa p ástica, poster e 3 dados de se s faces . 36,00 ( )
GURPS Cyberpunk 25,50 ( )
GURPS Fantasy 25,50 ( )
GURPS Horror Não disponível
GURPS Illuminati 25 50 ( )
GURPS Império Romano 25,50 ( )
GURPS Magia 25,50 ( )
GURPS Supers 29 00 ( )
GURPS Viagem no Tempo 25,50 ( )
VAMPIRO: A MÁSCARA (Pack) 45 00 ( )
VAMPIRO: Guia do Jogador 39 00 ( )
Livro do Clã BRUJAH 15,95 ( )
Livro do Clã GANGREL 15,95 ( )
Livro do Clã MALKAVIAN 15,95 ( )
Livro do Clã NOSFERATU 15,95 ( )
Livro do Clã TREMERE 15,95 ( )
Livro do Clã VENTRUE 15,95 ( )
Escudo p/VAMPIRO 7,50 ( )
KIT VAMPIRO 10 dados de 10 faces + bolsa de veludo + brinde 15,00 ( )
LITERATURA
"O LIVRO DOS VAMPIROS" (1.000 pg.) 38,50 ( )
(ENCICLOPÉDIA DOS MORTOS VIVOS
LOBISOMEM: O Apocalipse Pack 45,00 ( )
TOON (Básico) 28,50 ( )
PARANÓIA Manual Básico 27,50 ( )
CYBERPUNK 2020 29,00 ( )
MULHERES MACHONAS 5,00 ( )
Freiras Renegadas 5,00 ( )
TWERPS 5,00 ( )
MONSTROS (RPG Nacional)
Manual Básico 14,00 ( )
Rapa-Kui (aventura + escudo) 12,00 ( )
ARKANUN (RPG Nacional)
Manual Básico 12,00 ( )
GRIMÓRIO (Suplemento) 12,00 ( )
INVASÃO (RPG)
Manual Básico 12,00 ( )
MILLENIA (RPG Nacional)
Manual Básico 28,00 ( )

INTERNET: E-Mail: fbplanet@mandic.com.br

FORBIDDEN PLANET: A MELHOR REDE DE LOJAS DE RPG DO BRASIL!

ATENÇÃO: Para pedidos via correio, acrescente R$3,50 no valor total da compra para despesas e postagem.
**ESTADOS AMAPÁ, AMAZONAS, RORAIMA. POSTAGEM SOB CONSULTA PRÉVIA) PEDIDO MÍNIMO. 15,00*
Marque a quantidade dos produtos que deseja receber (tire uma copia para não recortar a revista) e envie junto com cheque nominal (NÃO MANDE EM DINHEIRO) à Forbidden Planet - Cx postal 6656 - CEP 01064-970 - São Paulo /SP ou se preferir faça seu pedido direto via telefone, ou visite uma de nossas lojas.

VALOR + 3,50 = ... CHEQUE Nº ..... NOME: .....*
FONE. ..... END: .....
PEDIDOS VIA CARTA SOMENTE P/ CAIXA POSTAL *CIDADE ..... ESTADO ... CEP ...*

AV. IBIRAPUERA, 2473
(Próximo ao Shopping Ibirapuera)
Fone:(011) 240-3213 São Paulo -SP

Rua Gabus Mendes-29, Lj 4
(Trav. 7 de Abril-Centro)
Fone:(011) 259-8963 São Paulo - SP

SHOPPING POMPÉIA NOBRE
Rua Clélia - 33 Lj- 1
(Ao lado do Sesc Pompéia)
Fone:(011) 62-0468 São Paulo-SP

SHOPPING LA PLAGE-Lj 144
Fone. (013) 387-1025
Pitangueiras- Guarujá-SP

DISQUE FORBIDDEN PLANET
(011) 240-3213
535-3804
(Das 10:00 às 20:00h) de Seg. à Sáb.
Informações sobre todo os envio de pedidos via correio
Tel. e Fax: (011) 255-0956

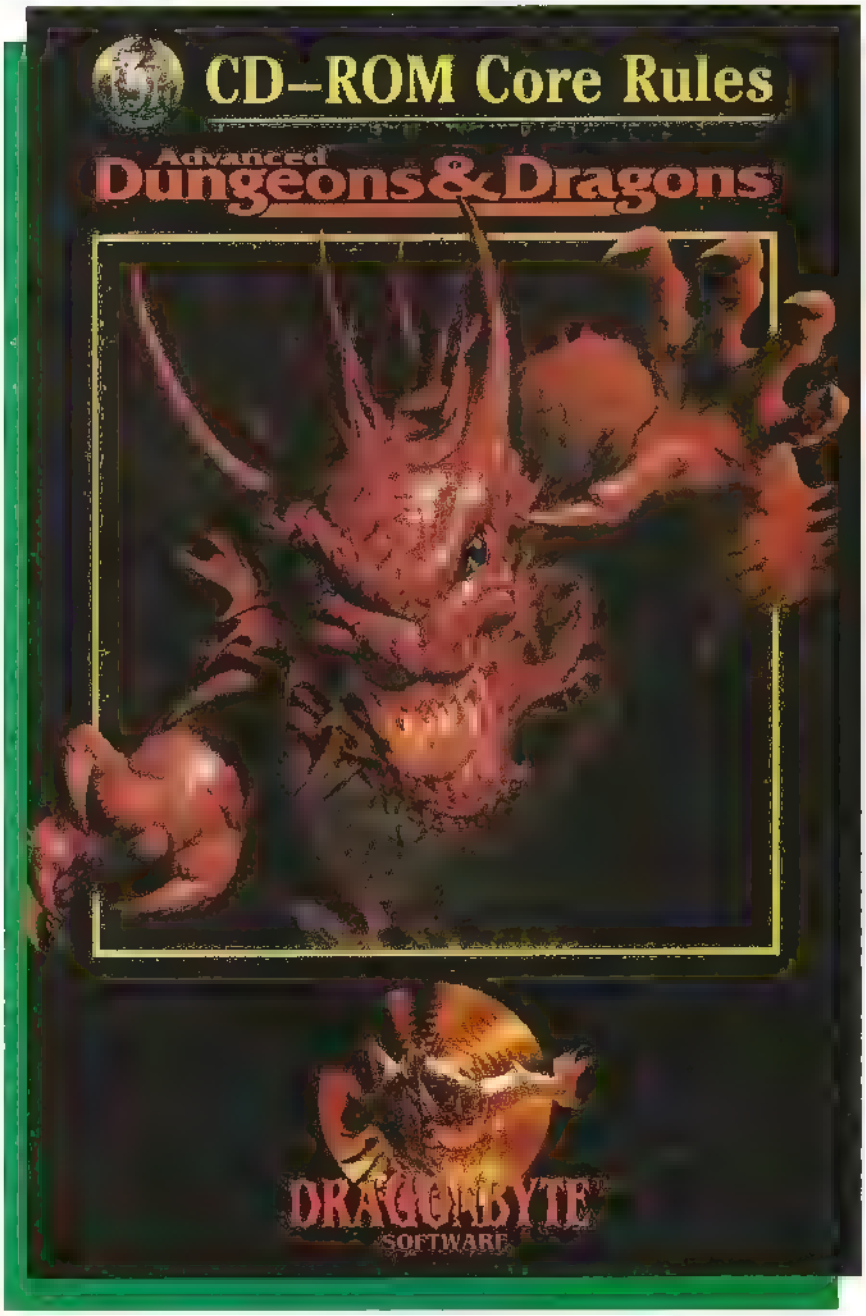
DB 21

VALE XEROX

PREÇOS E DISPONIBILIDADE DE PRODUTOS SUJEITOS A ALTERAÇÃO CONSULTE NOS

Mestre: "Tudo bem, seu personagem lançou a magia Ride the Wind. Quanto tempo ela dura?"
Jogador: "Espera que eu vou consultar o livro..."
Mestre: "Essa magia afeta o ogre? Seu mago não precisa tocá-lo?"
Jogador: "A magia está aqui, em algum lugar... Acho que já passou... Será que não está em outro livro?"
Mestre: "Você não que escolher outra magia?"
Jogador: "Eu ainda tenho alguma sobrando?"
Mestre: "VOCÊ NÃO SABE?!!"

AD&D EM CD



Uma cena como essa não é incomum em uma aventura de AD&D, e não apenas com magias. As habilidades percentuais de ladrões, com seus bônus, penalidades e ajustes são, por si mesmas, suficientes para deixar qualquer Mestre (ou jogador) completamente perdido; ajustes de surpresa, atacantes escondidos, bônus em jogadas de surpresa, iniciativas... todos também são bem complicadinhos. Que Mestre de AD&D conhece o dano que TODAS as armas causam? E a descrição de cada equipamento? Pode parecer implicância mas... responda rápido, e sem olhar em nenhum livro: quanto pesa uma tocha?

Justamente para que não se perca mais tempo com cálculos e regras, nem com a criação das aventuras e dos personagens, a TSR está lançando o ***Advanced Dungeons & Dragons - CD-ROM Core Rules***, um CD para ser instalado em computador que contém todo o material (!) dos livros *Player's Handbook*, *DM's Guide*, *Monstrous Manual*, *Arms and Equipament Guide* e *Tome of Magic*. É MUITA COISA!!!

Deixa ver se eu entendi; seu personagem está carregando trinta tochas, cem metros de corda, ração para quatro meses, duas tendas para cinco pessoas cada, vinte litros de água, quarenta de cerveja, uma armadura completa, oito montantes, dez espadas bastardas e sessenta flechas para arco longo? Importa-se de me explicar COMO?

Uma das três partes do programa se dedica à criação de personagens. Logo na etapa de jogar os dados para definir atributos, você pode escolher qualquer dos métodos já existentes ou optar pelo sétimo, em que o próprio computador gera os atributos do personagem a partir dos mínimos necessários para a classe e raça escolhidas pelo jogador.

A seguir escolhe-se as *proficiences* (perícias) e o

equipamento — o que ficou bem mais divertido; existe uma ilustração de cada item, inclusive das peças de roupa, o que dá uma idéia bem melhor de como o personagem está vestido e o que ele carrega. Depois é só separar qual a arma está "pronta" ou quais magias estão memorizadas. Grava-se o personagem e imprime-se a ficha, onde já constam todos os bônus, penalidades e dados necessários, sejam eles dos atributos, das habilidades específicas, magias e outras coisinhas que a gente sempre esquece ou bagunça tudo.

Você ainda pode inserir no programa um personagem que já existe, ou mesmo elevar seu nível de experiência, bastando somar quantos XP ele ganhou. As alterações, do tipo pontos percentuais para as habilidades de ladrão, magias a mais, pontos de perícias em armas e tudo o mais são mostradas pelo computador, para que você selecione. Pontos de vida e *saving throws* (testes de resistência) são ajustados automaticamente — tudo sempre com a opção de imprimir em papel a ficha do personagem. Sim senhor, a construção de personagens para AD&D ficou bem mais fácil...

Jogador: Mas por que eu não posso jogar com um "wild mage" do Tome of Magic?
Mestre: Porque eu não tenho esse livro e não sei o que ele pode fazer!
Jogador: Eu explico. É o seguinte...
Quatro horas depois, o jogador termina de explicar e tirar as dúvidas do Mestre. Enquanto isso, os outros jogadores foram ao cinema, pararam em algum lugar para comer alguma coisa...

O ***Corel Rules*** possui ainda um sistema de consulta aos livros básicos do AD&D: *Player's Handbook* (Livro do Jogador), *Dungeon Master Guide* (Livro do Mestre), *Monstrous Manual* (Livro dos Monstros), *Arms and Equipament Guide* e *Tome of Magic* (estes ainda sem versão traduzida). A consulta pode ser feita simplesmente através de um índice remissivo ou, se o jogador preferir, "folheando" na tela o livro em questão.

Os arquivos com os textos estão em formato .RTF, o que lhes permite serem lidos (os textos não podem ser alterados) em qualquer computador com o *Microsoft Word*. O índice remissivo abrange os cinco livros; você não precisa saber se aquela magia é do *Tome of Magic* ou do *Player's*. Assim fica fácil, né?

"Puxa, tive uma idéia genial para a aventura! Agora só preciso criar todos os NPCs, com perícias, atributos, habilidades, equipamento, armas, itens mágicos, as magias que estão decoradas e as que estão no livro de magias; rolar os atributos dos monstros, seus ataques especiais, tesouros e equipamento; rolar os encontros aleatórios,

Deck 4° (c/60)	R$ 14,00
Booster 4° (c/10)	R$ 2,30
Terras Natais (c/8)	R$ 2,00
Deck Era Glacial (c/60)	R$ 14,00
Booster Era Glacial (c/15)	R$ 3,70
Alianças (c/12)	R$ 3,00
Deck Spellfire (c/110)	R$12,00

IMPORTADO

Chronicles (c/12)	R$ 4,00
Alliances (c/12)	R$ 4,00
Spellfire (Booster-Ravenloft)	R$ 4,00
Spellfire (Booster-Forgotten)	R$ 4,00
Spellfire (Booster-Dragonlance)	R$ 4,00
Spellfire (Booster-Draconomicon)	R$ 4,00
Spellfire (Booster-Night Stalkers)	R$ 4,00
Spellfire (Booster-Art Facts)	R$ 8,50
Overpower (Deck)	R$ 12,00
Overpower (Booster)	R$ 3,50

Temos outras variedades em Cards, HQ e Miniaturas.

Escreva e receberá um catálogo grátis. Atendemos todo o Brasil, com muito respeito.

Valor + 3,50* = _____ CHEQUE Nº _____ NOME: _____

FONE: _____ END: _____

CIDADE: _____ ESTADO: _____ CEP: _____

ATENÇÃO: Para pedidos via correio, acrescente R$ 3,50 no valor total da compra para despesas e postagem. * (Estados: Amapá, Amazonas, Roraima, postagem sob consulta prévia). Pedido mínimo: R$ 15,00. Marque a quantidade de produtos que deseja receber e envie junto com cheque nominal para SOLANGE ANDRIOLI.

SKAVEN - Rua Serra de Bragança, 336 - CEP 03318-000 - São Paulo - SP - Loja 27

Ferramentas para construir personagens e mapas: facilitando a vida de jogadores e Mestres de AD&D

o tesouro, os itens mágicos deles também; escrever a carta que os jogadores vão encontrar; desenhar o mapa das redondezas, do vilarejo, das ruínas que eles vão explorar...
"Pensando bem, a idéia não era tão boa assim...."

Ao planejar uma aventura, o Mestre tem uma série de detalhes e coisinhas para definir, jogar, determinar, regras para consultar, magias a escolher. Às vezes ele tem mais trabalho e mais livros para consultar com uma simples aventurazinha do que com uma prova de matemática ou física. Em alguns casos, estudar para a dita prova parece brincadeira de criança...

No CD existe uma divisão, o *DM Toolkit* (o conjunto de ferramentas do Mestre, traduzindo ao pé da letra) que é a resposta dos deuses para as inúmeras preces de Mestres por socorro. Nele você encontra: um gerador de tesouros encontrados, bastando escolher o tipo (de acordo com a tabela do *Dungeon Master Guide*, na página 180, que poucos Mestres usam) e a descrição do tesouro já vem pronta, com itens mágicos e tudo mais; um gerador de monstros, que você pode usar para criar seu próprio monstro ou alterar outro que já exista, nos moldes do *Monstrous Manual*; um gerador de NPCs, igualzinho ao que cria os personagens dos jogadores, mas sem as limitações — os NPCs podem ter mais ou menos dinheiro, itens mágicos, e até atributos acima de 18; um gerador de encontros, que reunido aos dados dos geradores de monstros, tesouros e NPCs, pode fornecer encontros prontos para o Mestre, incluindo as armadilhas, caso elas existam.

"Uma tribo com 57 orcs, 38 goblins, 5 ogres e um troll, todos eles com armas, armaduras e hit points diferentes, cheia de armadilhas contra intrusos? Moleza! É pra já!"

E por falar em rolar dados, caso você esteja sem os seus, o programa também tem um gerador de resultados; você escolhe o tipo e a quantidade de dados e o resultado aparece. Não gostou do resultado? É só jogar os dados de novo. E se o Mestre quiser, ele pode pedir para jogar diretamente de qualquer tabela que conste nos livros que façam parte do *Corel Rules* — o resultado e o item já aparecem na tela.

Um providencial gerador de *handouts* pode criar vários tipos de cartas, bilhetes, pedaços de diário e coisas do tipo, para serem entregues aos jogadores. Um mapeador pode ser usado pelo Mestre para desenhar mapas da região, cidade ou dungeon, todos coloridos e com símbolos e legendas. O Mestre pode preparar mapas para uma aventura ou para toda a campanha, e nem precisa saber desenhar.

"A Seu Dispor, Milorde!"

O visual do *Corel Rules* é simplesmente maravilho, todo em imitação de pergaminho, com letras rebuscadas e ilustrações de praticamente tudo que poderia ser ilustrado. Além das telas explicativas (função propiciamente chamada "Wizard") você ainda pode "conjurar" um mago que explica as funções da tela onde você está. Fica bem mais fácil para principiantes, e até Mestres experientes podem corrigir algumas falhas ou deslizes que não haviam notado. Eu mesmo, ao introduzir no *Corel Rules* alguns personagens, descobri que havia errado ao distribuir os pontos para as perícias de um ladrão — e permitir a um mago especialista uma magia proibida para ele...

Apesar de todos os milagres que oferece, *Corel Rules* não é perfeito. Pode apresentar alguns problemas de memória ou de configuração, e o manual não esclarece sobre a configuração mínima que seu computador precisa ter para rodar o programa. Nós da DRAGÃO BRASIL conseguimos que o CD rodasse em um 486 DX4, com 8 Megas e com CD-ROM de velocidade 4x, dentro do *Windows 3.1* — mas o programa também funciona no *Windows 95*.

O *Advanced Dungeons & Dragons - CD-ROM Core Rules* ainda é lançamento nos EUA, e ainda é um pouco difícil de encontrar por aqui, mas vale a pena esperar. O preço está por volta de R$ 70,00. Para quem não domina a língua inglesa, resta torcer por uma versão traduzida deste título. Podemos esperar também CDs com regras mais específicas, como as que aparecem nos *Handbooks*, ou nas caixas básicas dos mundos como *DarkSun*, *Planescape*, *Ravenloft*...

ROGÉRIO SALADINO

Agradecimentos especiais a Roque Petrella Neto. Valeu, cara, e desculpa pela demora...

DRAGÃO ESPECIAL

Muitos já jogavam card games, em suas versões originais – mas surgiram as versões traduzidas de Magic e Spellfire, os títulos mais conhecidos, o que aumentou os adeptos. É por isso que a DRAGÃO BRASIL lança sua edição especial CARDS – com novidades, análises dos melhores jogos, dicas e as visadas listas de cartas.

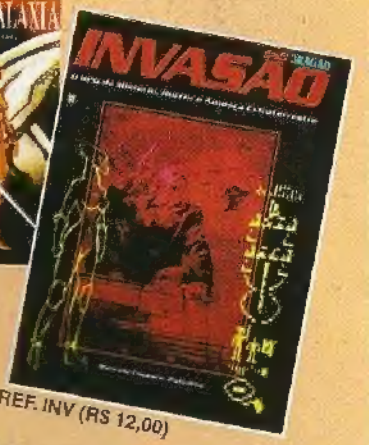
REF. DBE 2 (R$ 3,50)

REF. DBE 4 (R$ 3,50)

ESPADA DA GALÁXIA

A saga do capitão Kursor, o explorador espacial de Metalian, disposto a tudo para deter o avanço do planeta Terra na direção do espaço. De Marcelo Cassaro "Paladino", o mesmo autor de DEFENSORES DE TÓQUIO e principal colaborador da DRAGÃO BRASIL. Procure nas livrarias ou lojas de RPG de sua cidade.

REF. ESGA (R$ 16,00)



REF. INV (R$ 12,00)

INVASÃO O RPG baseado no romance Espada da Galáxia.

DEFENSORES DE TÓQUIO

O RPG brasileiro mais vendido, mais fácil de aprender e mais irreverente do momento. Uma grande gozação com os Cavaleiros do Zodíaco, Power Rangers, Jaspion e outros super-heróis japoneses. Do mesmo autor de ESPADA DA GALÁXIA.

REF. DBF 1 (R$ 2,50)

REF. DBF 3 (R$ 2,50)

ARKANUN

Na Idade das Trevas os magos não eram respeitados por seus poderes sobrenaturais: eram temidos e caçados pela Inquisição, condenados a queimar na fogueira! Este é o mundo de ARKANUN, o novo RPG da Trama Editorial. ARKANUN é um livro completo com regras para construir personagens, realizar combates, usar feitiçaria e escapar dos Inquisidores. Disponível nas livrarias ou lojas de RPG de sua cidade.

REF. ARKA (R$ 12,00)

REF. GRI (R$ 12,00)

GRIMÓRIO Primeiro Suplemento para ARKANUN

SÓ AVENTURAS

REF. SA 1 (R$ 2,80)

REF. SA 2 (R$ 2,80)

REF. SA 3 (R$ 2,80)

REF. SA 4 (R$3,00)

REF. SA 5 (R$3,00)

Dicas e aventuras para os melhores RPGs do momento – Dungeons & Dragons, GURPS, Advanced Dungeons & Dragons, Hero Quest, Vampiro e outros. Indispensável para o RPGista!

COMPLETE SUA COLEÇÃO

ASSINALE ABAIXO O QUE DESEJA RECEBER

Dragão Brasil Especial (ref. DBE) 2 ❑ (ref. DBE) 4 ❑

Defensores de Tóquio (Ref. DBF 1) ❑ (Ref. DBF 3) ❑

Espada da Galáxia (Ref. ESGA) ❑ (Ref. INV) ❑

Arkanun (Ref. ARKA) ❑ (Ref. GRI) ❑

SÓ AVENTURAS (Ref. SA) 1 ❑ (Ref. SA) 2 ❑ (Ref. SA) 3 ❑ (Ref. SA) 4 ❑ (Ref. SA) 5 ❑

NOME: _____ ENDEREÇO: _____

TEL.: _____ CEP: _____ CIDADE: _____ ESTADO: _____

Envie cheque nominal à TRAMA EDITORIAL LTDA., no valor total do pedido, para CAIXA POSTAL 19113 CEP 04505-970 - São Paulo - SP e você receberá em sua casa sem despesas de correio

NÃO DETONE SUA REVISTA TIRE XEROX

VALIDADE ATÉ 15/12/95

Forbidden Planet leva até você...

3,50 ( )

29,00 ( )

Faça logo seu pedido!!

Magic (Ed. Nacional)

Magic 4ª (c/60)	14,00 ( )
Magic 4ª (Booster c/ 10)	2,35 ( )
Magic 4ª (Terras Natais c/8)	2,00 ( )
Era Glacial Deck c/60	14,00 ( )
Era Glacial Booster c/15	3,75 ( )
ALIANÇAS c/12	3,00 ( )

Magic (Ed. Importadas)

MAGIC 4ª (c/60)	17,80 ( )
Booster 4ª (c/15)	5,90 ( )
Homelands (c/8)	3,50 ( )
Fallen Empires (c/8)	2,70 ( )
Chronicles (c/12)	3,95 ( )
ICE AGE Deck (c/60)	17,80 ( )
Booster Ice Age (c/15)	5,90 ( )
Alliances(c/12)	4,40 ( )
MIRAGE Deck (c/6)	16,00 ( )
MIRAGE Booster (c/15)	5,00 ( )
Magic 3ª - Deck 45,00 (em inglês)	(coleção Flamecante)
Magic 3ª - Booster 15,00 (em inglês)	(coleção Flamecante)
The Dark - 7,50 (em italiano)	(coleção Flamecante)
Legends - 20,00 (em italiano)	(coleção Flamecante)

Outras Edições consulte-nos!

ACESSÓRIOS P/ COLECIONADORES:

Card Case - "porta cards" p/ 600 cards	24,90 ( )
Fichário arquivo - p/ porta cards	12,80 ( )
Dado de 20 lados p/ Magic	1,20 ( )
Conjunto Counters p/ Magic c/ 30 unidades	4,90 ( )
Plásticos p/ 9 cards p/ arquivo de cartas	0,50 ( )
Porta cards individuais	0,20 ( )
Protetor p/ cards incl. (pacote c/ 100) imp.	15,00 ( )
"Reaper" - (counter giratório)	19,50 ( )
Deck Bynder (estojo p/ baralho) imp.	15,00 ( )

TEMOS TAMBÉM:

CARTAS IMPORTADAS

Spellfire (Deck Duplo-Nacional) c/ 110	18,00 ( )
Spellfire (Booster-Nacional) c/ 15 cartas	3,50 ( )
(3ª edição) Deck Duplo Imp. c/ 110 cartas	18,00 ( )
Spellfire (Booster-Ravenloft) c/15 cartas	4,50 ( )
Spellfire (Booster-Forgotten) c/15 cartas	4,50 ( )
Spellfire (Booster-Dragonlance) c/15 cartas	4,50 ( )
Spellfire (Booster-Powers) c/15 cartas	4,50 ( )
Spellfire (Artefacts) c/15 cartas	9,50 ( )
Spellfire (Booster-Underdark) c/15 cartas	4,50 ( )
Spellfire (Booster-Runes & Ruines) c/12	4,50 ( )
Spellfire (Birthright) c/12	4,50 ( )
Spellfire (Draconomicon) c/12	4,50 ( )
Spellfire (Night Stalkers) c/12	4,50 ( )
Netrunner Deck duplo (c/120)	29,90 ( )
Netrunner Booster (c/15)	4,95 ( )
Overpower (Deck)	15,80 ( )
Overpower (Booster)	3,50 ( )
Overpower (Booster-Power Surge)	3,50 ( )
Overpower (Booster-Mission Control)	3,50 ( )
Overpower DC (Deck) c/9	3,50 ( )
Overpower DC (Booster)	15,80 ( )
Rage (Deck)	15,80 ( )
Rage (Booster)	4,95 ( )
Rage (Booster-The Wyrm)	4,95 ( )
Rage (Booster-Umbra)	3,90 ( )
Star Wars (Deck)	17,50 ( )
Star Wars (Booster)	4,50 ( )
Wild Storm (Deck)	15,50 ( )
Wild Storm (Booster)	4,50 ( )
Middle Earth (Deck)	19,75 ( )
Middle Earth (Booster)	5,90 ( )
Vampire (Deck)	14,00 ( )
Vampire (Booster)	4,75 ( )
Dark Sovereigns (Booster)	4,75 ( )
Jihad (Deck)	14,00 ( )
Jihad (Booster)	4,75 ( )

VENHA PARA O DIA DOS TRADERS E FAÇA AS MELHORES TROCAS:

segundas	das	16:30 as 19:00hs	*Forbidden Planet* (Pompéia)
quintas	das	16:30 as 19:00hs	*Forbidden Planet* (Ibirapuera)
sábados	das	10:00 as 13:00hs	*Forbidden Planet* (Centro)

INTERNET: E-Mail: fbplanet @mandic.com.br

FORBIDDEN PLANET: A MELHOR REDE DE LOJAS DE RPG DO BRASIL!

ATENÇÃO: Para pedidos via correio, acrescente R$3,50 no valor total da compra para despesas e postagem.
*(ESTADOS: AMAPÁ, AMAZONAS, RORAIMA, POSTAGEM SOB CONSULTA PRÉVIA) PEDIDO MÍNIMO: 15,00

Marque a quantidade dos produtos que deseja receber (tire uma cópia para não recortar a revista) e envie junto com cheque nominal (NÃO MANDE EM DINHEIRO) à Forbidden Planet - Cx postal 6656 - CEP 01064-970 - São Paulo /SP ou se preferir faça seu pedido direto via telefone, ou visite uma de nossas lojas: DB 21

VALOR + 3,50=* ..... *CHEQUE Nº* ..... *NOME:* .....

FONE: ..... *END:* .....

CIDADE ..... *ESTADO* ..... *CEP* .....

PEDIDOS VIA CARTA SOMENTE P/ CAIXA POSTAL

AV. IBIRAPUERA, 2473
(Próximo ao Shopping Ibirapuera)
Fone:(011) 240-3213 São Paulo -SP

Rua Gabus Mendes-29, Lj 4
(Trav. 7 de Abril-Centro)
Fone:(011) 259-8963 São Paulo - SP

SHOPPING POMPÉIA NOBRE
Rua Clélia - 33 Lj- 1
(Ao lado do Sesc Pompéia)
Fone:(011) 62-0468 São Paulo-SP

SHOPPING LA PLAGE-Lj 144
Fone: (013) 387-1025
Pitangueiras- Guarujá- SP

DISQUE FORBIDDEN PLANET
(011) 240-3213
535-3804
(Das 10:00 as 20:00h) de Seg. à Sáb.
Informações sobre data do envio de pedidos via correio:
Tel. e Fax: (011) 255-0959

VALE XEROX

PREÇOS E DISPONIBILIDADE DE PRODUTOS SUJEITOS À ALTERAÇÃO CONSULTE-NOS!